FFVII32P収録！永久保存版攻略付録電撃PQ Vol.5下巻

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年8月29日発行（隔週金曜日発行）第3巻第16号通巻48号

# 電撃 PlayStation プレイステーション

Vol.52

1997 8/15·29合併号
特別定価540YEN

超人気2大RPG電撃攻略
20P サガフロンティア
ファイナルファンタジー
24P タクティクス

トゥルー・ラブストーリー
電撃だけの応募者全員プレゼント！

ダービースタリオン
発売直後の徹底攻略

NOëL2
同級生2
悠久幻想曲
ときめきメモリアル～虹色の青春



永久保存版
大好評濃縮攻略付録
電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.5 下巻
ファイナルファンタジーVII／悪魔城ドラキュラX
TOBAL2／あすか120%エクセレント
アランドラ／ファイナルファンタジーIV
ブシドーブレード etc.
総計100タイトル徹底攻略＆最新ウラワザデータベース付き
116P





電撃PlayStation Vol.52
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年8月29日発行（隔週金曜日発行）第3巻第16号通巻48号
発行人／染谷惠司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円
T1124575080546


印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24575-8／29

FFⅦ32P収録！ 永久保存版攻略付録電撃PQ Vol.5下巻

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年8月29日発行（隔週金曜日発行） 第3巻第16号通巻48号

# 電撃プレイステーション PlayStation Vol.52

1997 8/15·29合併号
特別定価540YEN

## 超人気2大RPG電撃攻略

20P サガ フロンティア

ファイナルファンタジー 24P タクティクス



トゥルー・ラブストーリー
電撃だけの応募者全員プレゼント！

ダービースタリオン
発売直後の徹底攻略

NOëL2
同級生2
悠久幻想曲
ときめきメモリアル～虹色の青春

永久保存版

大好評濃縮攻略付録
## 電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.5 下巻

ファイナルファンタジーⅦ／悪魔城ドラキュラX
TOBAL2／あすか120%エクセレント
アランドラ／ファイナルファンタジーⅣ
ブシドーブレードetc.

総計100タイトル徹底攻略＆
最新ウラワザデータベース付き

116P



電撃PlayStation Vol.52 保存版付録／電撃PQ Vol.5下巻 2大RPG電撃攻略／

発行：メディアワークス


PlayStation
ダメダメ。
ケンタウロスの人は
グリーンに入れないよ。
── 今日は『みんなのGOLF』の広報担当の方にわざわざお越しいただきました。どうぞ。
林「プー」
── なんだ林さんじゃないですか。何でキャディのかっこしてるんですか?
林「趣味」
── そういえば『みんなのGOLF』の雑誌記事にキャディさんが載ってましたけど、
あれ、あんた?
林「まず一番最初に言っておかなければいけない最も重要なことは
『みんなのGOLF』に入っているキャディーさんの声が私の声だということです」
── それは初耳ですね。で、内容面で何か面白いことは?
林「収録の時『いや〜んバンカー♡』とか『すっごいのね〜♡』とか
『はやくして〜♡』とか言ってたら、全部カットされた」
── そうですか。で、他に内容面では。
林「池ポチャの音を録るのにでっかいスタジオ借りて子供プールに水張ってたら、
スタジオ中水浸しにして怒られた」
── ・・・ありがとうございました。
では次にこの夏の話題、『ダビスタ』について一言お願いします。
林「わかりました。『みんなのGOLF』のエキストラコースはカタチが変で面白いです。
難しさはハンパじゃないです。みんないいスコア出せるかな?イエーイ」
── なるほど。『みんなのGOLF』については分かりました。では『ダビスタ』についてどうぞ。
林「『みんなのGOLF』はニギリモードも入ってる。みんなで楽しめるし、ゲームが白熱するわよ。
でも白熱しすぎたからといって良い子は変なモノ握っちゃだめだぞ!イエーイ」
── えー林さん。『みんなのGOLF』を宣伝しろと佐伯さんに言われて来たのは分かるんですが、
ちゃんと他社のソフトのことも言ってもらわないと。
林「残念。では『ダビスタ』製作陣がプログラムでくそ忙しいのに毎晩酒飲んで
朝帰りして怒られてるパリティビット広報の須田さんのコメントを紹介しましょう」
── 何でもいいから紹介してください。
林「えー『オープニングムービーのために体育館ぐらいのスタジオでウマのモーション
キャプチャーをやったら、ウマが緊張してうんこを撒き散らして困りました』ですって」
── そうですか。
林「それから『ウマのせり市の真ん中で偉そうにしているのは制作者の薗部です。
顔が分かる人は探してみてください。ではさようなら』ですって」
── そうですか。
林「須田さんてウマ好きなのよね。ま、私もケモノ好きだけど。
特にイヌ。うふふ。PALなんか何度プレイしたことか」
── イヌと美少女の恋愛RPGですか。
林「雨宮慶太作のキャラがかわいくてね。イヌの分際で主人公に恋してるのがいいのよ。
・・・ちょっとアブ?」
── そういえばPALの着ぐるみって最初のイベントのバザーで剣を売っちゃったから、
今のイベントでは剣を持ってないそうですよ。ま、それはともかく。
林「ともかく」
── 何か他に紹介しておきたいゲームありますか。
林「もちろん。この夏はいいソフトが目白押し。まず『みんなのGOLF』とか『みんなのGOLF』とか
『みんなのGOLF』。あと『みんなのGOLF』もいいし『みんなのGOLF』もいいわね」
── ・・・佐伯さんから相当しつこく宣伝しろといわれたようですね。
林「プー」
ちなみにPS初の『ダービースタリオン』はグラフィックの美しさはもちろん、レース中の
ウマの動きが断然リアルになった。これを見るだけでもプレイする価値有りだ。
『みんなのGOLF』はゴルフの面白さをキューッと詰め込んだ本格的ゴルフゲーム。
スパーンと飛んでく快感は凄いぞ。
どちらのソフトも大人から子供まで家族で楽しめる。
家族の絆を取り戻す時などに効果を発揮するぞ。
☞プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830(10:00〜17:00、土・日・祝日は休業)
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ! ──→ GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、
Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。


プレイ! PlayStation™ '97
『よいこもよいおとなもダビスタとゴルフ』
第3回
ステハニー★林からの
お★知★ら★せ
この夏だけの限定・透明・スケスケメモリーカード、発売ですよ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜ん。
ながめて涼しくなるもよし。
ひと夏のメモリーを残すもよし。
お値段2000円。
7月17日発売。
買ってソンなし。お店へダッシュね。
メモリーカード（クリア）
7月17日発売／標準価格2000円（税抜）
夏季限定発売（30万個）
＊いつものメモリーカード3本パックも好評発売中！
馬データ、出走頭数、すべてがシリーズ最大!
ダービースタリオン
競争馬育成シミュレーション
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)アスキー
ゴルフってこんなに面白かったのかって思うよ。
NICESHOT!
みんなのGOLF
スポーツ
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。
パーツや武器の組み合わせは100億以上なのだ!
ARMORED CORE
3D戦闘メカシミュレーター
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)フロム ソフトウェア
名作シリーズの原点はここから始まった…
CLOCK TOWER
~The First Fear~
ホラーアドベンチャー
マウスコントローラ対応
標準価格3,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ヒューマン
壁や天井に張りついて攻撃できる。これ新鮮です。
攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL
3Dアクションシューティング
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
キミん家のCDがモンスターの能力を決めるのだ。
モンスターファーム
モンスター育成シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)テクモ
PlayStation™
絶賛発売中
標準価格19,800円
（税抜）
SCPH-5500
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
©1997 From Software, Inc. ©HUMAN 1995,1997 ©SHIROW MASAMUNE/KODANSHA LTD.©1997 Sony Computer Entertainment Inc./KODANSHA LTD.©TECMO,LTD.1997 ©パリティビット ©1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"PS"マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


こんなオンナにダビがスタ。
『ダビスタ』で燃えるなら、やっぱり片手コントローラ!!
プレイステーション専用
片手コントローラ
ASCII Grip V
ダビスタ対応セット
実用新案第2117923号
『ダビスタ』と
いっしょにメチャメチャ
売れてます!!
標準小売価格:
¥3,200(税抜)
©ASCII Corp.
豪華4点同梱付録!!
★ダビスタ記録シート
★ニックス配合表
★ダビスタシール
★番組表
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

今度のダビスタは

# レースシーンが超リアルにパワーアップ!



新種牡馬(しんしゅぼば)



や



繁殖牝馬(はんしょくひんば)も大幅に増え、配合がますます面白くなるぞ!

また、自分だけの勝負服がデザインできたり、



ターフビジョンでゴールシーンがリプレイされるので、熱中度も大幅アップ!



さらに、セリ市



や



牧場など、全てのグラフィックを一新!

プレイステーションならではの美しさを実現!

…まだまだ、新要素が盛りだくさん!
自分でプレイしてから驚いてください!!



薗部博之・制作

'97年度 レースプログラム対応!!

馬・育て・ゲー
競走馬育成シミュレーション

# ダービースタリオン
DERBY STALLION

©1997 パリティビット　プレイステーション用ソフト

シリーズ最高の出来を保証します。

**絶賛発売中!!** 標準価格¥6,800(税抜)

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ZERO DIVIDE 2 TM
Ver 2.1
様々な情報イメージが展開する仮想空間…。
限られたリングを有効に使い、立ちはだかる
相手を速やかに倒せ!"リングアウト"は、あ
なたの存在の消去を意味する…!
[攻性プログラム]達のボディは、外装パーツに強烈なダメージ
を与える事により破損し、生体組織スケルトンをむき出しに
する事ができる!耐久性が落ちた所を狙え!!
ZERO
THESE
DRACO
NEREID


ZOOM
狂気のプログラム生命体[EVE]を破壊せよ!
ハイレスポンス、地形効果、ハング、数々のコンビネーション、
飛び道具、最大約200ファイル保存可能なリプレイモード、
トレーニングモード… 前作を完全に凌ぐ機能満載!!
DIVIDE™ 2
CRETWISH
SLPS 00891
©1997 ZOOM Inc.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.
Zoom Inc.
KITAKO ODORI BLDG,111,13CHOME
4BANCHI ODORI NISHI,CHUO-KU,
SAPPORO,060 JAPAN
Tel.011-281-3155 Fax.011-281-3166
ZERO DIVIDE 2 SECRET PRESENT...
[ZERO DIVIDE 2]をお買い上げいただいた方の中から抽選で、ZOOMの開発スタッフが[ZERO DIVIDE 2]の極秘情報を肉声でそっとささやくソニーICレコーダー[ICD-50]を100名様にプレゼント。
ハイスピード3Dポリゴン格闘ゲーム
ゼロ・ディバイド2
IN STORE NOW!! 5,800yen


人類の存亡を賭けた孤独な
超高速3D空間に戦略で挑め!


戦いが今始まる。
PlayStation
惑星「テラ」脱出から数カ月。
砂漠惑星「OUTPOST＃13」に拠点を設けたレジスタンス基地では、
「テラ」奪還に向けた戦闘準備が整いつつあった。
同時に、敵異星人の巨大艦隊が「OUTPOST＃13」への侵攻を開始。
人類滅亡への秒読みがスタートした。
選択肢は2つ、現存の戦力で「テラ」奪還を試みるか、
囮りを使い時間を稼ぐか・・・。
司令部の決議は後者。囮りとして「ロストホープ」に搭乗するパイロットは
エース級の者を起用することとなる。
最愛の人の形見＜ヘルメット＞を手に格納庫へと進む彼女。
ユカリ・ジャーム 少尉は第7防衛師団唯一の生き残りであり、
トップクラスのパイロット。先の戦いで婚約者を失った悲しみ、
思い出をも捨て去り、テラ奪還計画の囮りとして志願する。
DRIVEN FROM THEIR HOME PLANET BY ALIEN INVADERS, THE
SURVIVORS OF THE TERRAN DEFENSE FORCES
ATTEMPT TO REGROUP AT OUTPOST 13. HOWEVER,THEIR
EFFORTS DO NOT GOUNDETECTED.IN ORDER TO DESTROY
MANKIND'S LAST STRONGHOLD AND CRUSH THE RESISTANCE
FORCES ONCE AND FOR ALL,A MASSIVE ARMADA IS
LAUNCHED FROM TERRA. IN A DESPERATE MOVE TO STALL
THE FLEET'S ARRIVAL,A LONE FIGHTER DEPARTS
FROM THE RUNWAY OF OUTPOST 13...
8/21
PLAYSTATION
5800YEN
Acclaim
タクティカル3Dシューティング
STARBORDERS
スターボーダーズ
ACCLAIM JAPAN LTD. 9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
© 1997 ACCLAIM JAPAN, LTD. / OFFICE CREATE ® ACCLAIM JAPAN, LTD.


UEP-SYSTEMS
PlayStation
OOKIKU NATTANA BOUZU
"SBC" SYUTSUJOU NO SENSYU HA SYUUGOUSHITE KUDASAI
FireBone
ANIKI NO KARI HA KAESUZE
!
COOL BOARDERS 2
Killing Session
MINNA SOROTTA WANE
!
8·28 IN STORE
KITERUZE
NANI KIDOTTE RUNDA? ANO ONNA
WELL
WELL
WELL
■SNOWBOARDING COMBINED : ONE MAKE JUMP+EXTREMER CROSSの複合 全9戦 ポイント制
■HALF PIPE : TRICK大幅追加 MAKE A COOL TRIKCK
■ONE MAKE JUMP CONTEST : 1回のJUMP TRICKを採点
■FREE RIDE : TIME・TRICK・TOTALで採点 全9コース+?
■VS BATTLE : FREE RIDEの対戦画面分割 通信ケーブルにも対応
■BOARD PARK: 広いゲレンデで自由にRIDE
株式会社ウエップシステム 〒160東京都新宿区西新宿3-8-5 ゲームインフォーメーション：03-3377-2227 http://www.uepsys.com/
"PS" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.52 August 15・29,1997

# TABLE OF CONTENTS

## GAME INDEX



## 電撃特報



## スクウェア２大ＲＰＧ総力攻略スペシャル

★アセルス、エミリア、リュートの3キャラを中心とした、詳細なルート解説・リージョン解説。これで上級者向きのキャラもバッチリ!



★隠れキャラ・クラウドの出現条件や新ジョブ・ものまね士など、知っていると『FFT』を2倍楽しめるお得情報を満載!!



## 電撃PlayStationG　美少女ゲームはココ!



## 電撃PlayQuestion　ゲームの難所を丁寧に解析



## 攻略Station　人気ゲームを徹底攻略



## 新作SoftStation　最新ゲームを先取り!



## 別冊付録

★『FFⅦ』『ドラキュラX』など、1997年前半の人気タイトルを完全カバーした、全PSユーザー必携の攻略バイブル

**電撃プレイクエスチョンSPECIAL Vol.5下巻**



※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。ＭＣ…メモリーカード、ＭＴ…マルチタップ、ＡＪ…アナログジョイスティック、ＡＣ…アナログコントローラ、ＮＣ…ネジコン、ＴＣ…対戦ケーブル

# 電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

## いよいよキャラクターとゲーム画面を公開！



# NOëL

### キャラクターもシステムも
### すべてが新しくなった!!



# 新たに登場した3人の女の子とのヴァーチャル・コミュニケーションが始まる!

近未来を舞台に、コンピュータネットを利用したTV電話で、3人の女子高生との会話を楽しむ(ヴァーチャル・コミュニケーション)ソフト『NOëL』。

1年前の'96年7月に発売されてヒットしたこの作品に、続編が登場することは以前から伝えられていた。

そして今ここに、待望の『NOëL 2』の内容が明らかとなったのだ。前作から一新されたキャラクターとシステムを、次のページから詳しく紹介していこう!

**TV電話を使って、3人の女子高生と会話を繰り広げていく『NOëL』。1年前の夏に発売されて大ヒットしたこの作品の続編の内容が、ついに判明!**

# 2(仮)

## NOëL2(仮)

| 未定 | ▶価格未定▶パイオニアLDC |
|---|---|
| ETC | ▶MC(ブロック数未定) |



※画面写真は、すべて開発中のものです。

# 今度の3人はどんな女のコ!?

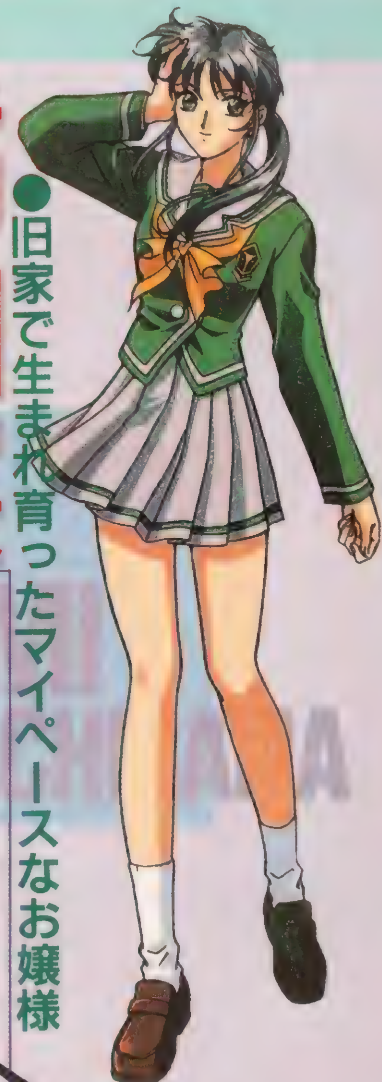
この『2』では前作の3人に代わって、まったく新しい3人の女の子が登場する。今回の3人も前作に負けず劣らず、個性的で魅力あふれる性格の持ち主ばかり。彼女たちとキミとの間でいったいどんな会話が展開されるのか、今から楽しみだ!

『NOëL2』の最大のポイントは、前作で登場した代歩、由香、恵壬の3人に代わり、まったく新しい3人の女の子が登場してくることだ。今回の3人も前作と同じく、全員が高校3年生。学校の卒業を控えた微妙な年頃だけに、会話の内容も進路や将来に関する話題が多く聞けることだろう。また、前作の3人は同じ女子高の同級生だったが、今回は制服を見てもらえばわかる通り、女の子によって学校が異なる場合もある。このあたりが、会話の際のポイントになるかも!? ところで、彼女たちの声を担当する声優さんは、残念ながら今回はまだ未発表。会話にスポットを当てたソフトだけに、声のキャスティングは非常に気になるところ。発表されたらすぐお知らせするので、楽しみに待っていてほしい。

## 橘柚実

### ●旧家で生まれ育ったマイペースなお嬢様

YUMI TACHIBANA





橘柚実は旧家に生まれたお嬢様で、茶道をたしなむほかに着物の着付けもできるという、純和風の女の子だ。

彼女はとにかくマイペースで、会話の際も人の話をじっと聞いてくれるのだが反応がやや鈍く、慣れない子とは口数も少ない。1つのことが終わらないと次の行動に移れないという、何事にもじっくり取り組むタイプの落ちついた性格だ。

学校はカナガワ県立秋華高校に通っており、両親と妹の4人で暮らしている。食べ物では甘いものとイタメシが好きで、辛いものが苦手だ。

**PROFILE**

◆生年月日：1996年4月23日
◆星座：おひつじ座
◆身長：165cm
◆スリーサイズ：B84cm・W58cm・H85cm
◆年齢：18歳
◆血液型：B型
◆体重：52kg

## 門倉千紗都
### ●造り酒屋の娘は絵がお好き

柚実と同じく県立秋華高校に通う門倉千紗都の実家は、日本酒を醸造している造り酒屋だ。彼女のほかに両親と弟、そして祖父の5人家族で暮らしている。

彼女はルネッサンス中期の芸術が好きで、自分も芸術家になることを目指している。また、マニアックな、アニメの話なども大好きで、その手の話題を話し始めると止まらない。

感受性の強い彼女は、感情の変化がすぐ表に出てしまう。男性も、ウジウジしたタイプは嫌われるぞ。



**PROFILE**

◆生年月日：1996年4月17日　◆年齢：18歳
◆星座：うお座　◆血液型：O型
◆身長：158cm　◆体重：47kg
◆スリーサイズ：B86cm・W59cm・H87cm

## 碧川涼
### ●クールで大人っぽい美少女

碧川涼は、ほかの2人とは違いお嬢様学校として有名な、私立総光学院付属高校に通っている。大人びたクールな雰囲気の彼女は、地元でも評判の美少女として知られている。

彼女は非常にしっかりした信念の持ち主で、明確な目的と意志で将来のことを考えている。また、物事を冷静に判断することも得意だが、それはあくまで他人のことだけで、自分のことになると途端に冷静さを無くしてしまう。

食べ物に関しては、基本的には薄味の和食が好みだが、辛いものも好きなようだ。





**PROFILE**

◆生年月日：1996年12月18日　◆年齢：18歳
◆星座：へびつかい座　◆血液型：A型
◆身長：170cm　◆体重：53kg
◆スリーサイズ：B82cm・W58cm・H84cm

# 3人が暮らす街はどこにあるの――？

コンピュータネットの普及した近未来を舞台にした本作だが、柚実、涼、千紗都の3人が生活している街は、意外にもしっとりとした純日本的な風景が広がっている！

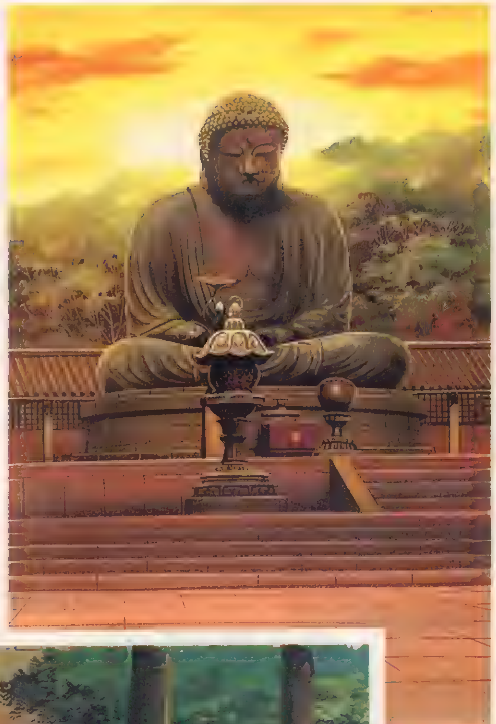
## 旅情あふれる古都で、物語は展開される！

前作では東京のベイエリアが舞台となっていたが、今回の3人が暮らしているのは、カナガワ県にあるカマクラ市だ。数百年前には日本の中心地として栄えたこの街には、神社や寺、そして観光名所となっている大仏などの歴史ある建造物が多く残されている。街全体の雰囲気も大都会とは違い、閑静で落ちついた空気が漂っている。

そんな街のイメージを反映してか、3人の女の子の実家も、歴史ある旧家や造り酒屋といった、非常に日本的な暮らし向きになっている。女の子の部屋の内装にも、障子や床の間といった和室ならではの特長が現れており、新鮮で、しかもリアルな雰囲気が伝わってくる。

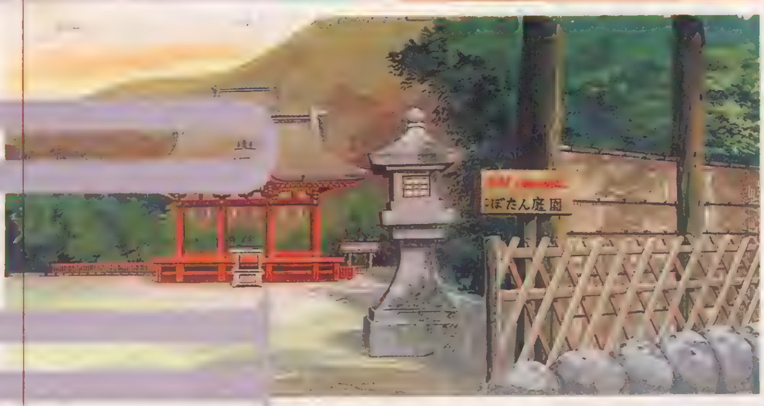
## カマクラシティ

### 時は2014年 舞台は歴史ある古都



▼女の子の1人、柚実の部屋は床の間もある和室となっている。










◀カナガワ県周辺が、ゲームの舞台となっている。

# 注目の会話システムはどう変わる？

本作のプレイの大半を占めることになるのが、ビジュアルホンと呼ばれるTV電話を使った会話部分だ。発表されたゲーム画面から、『2』での会話を検証してみよう。

## これが『NOëL2』の会話画面だ!!

前作では、女の子との会話の内容を表す〝会話ボール〟が画面に登場し、これを選ぶことで女の子に対して話す話題を決定できた。今回入手した画面写真を見る限り、『2』でもこのシステムに変化はないようだ。画面左にある空間は、会話ボールを集めておく〝会話プール〟だし、その中にある六角形が会話ボールだろう。ただ気になるのは、前作で女の子の話にあわせて会話ボールが登場してきたゲージが、この画面には見当たらないことだ。すると『2』では、どのような形で会話ボールが登場するのだろうか？

また、会話プールの下の〝Y〟〝N〟〝?〟と書かれたアイコンも気になる。これにはどんな機能があるのだろうか？



## フルアニメによるリアクションもより多彩に……!!



◀▼[illegible]リアクションが楽しめそう



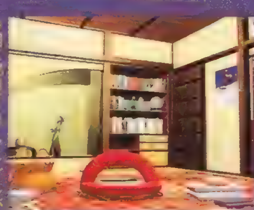
前作同様この『2』でも、画面上には現在会話中の相手の様子がリアルタイムに表示される。会話の内容にあわせて、相手の女の子がさまざまなリアクションを見せる様子が、休みなく動き続けるフルアニメーションによって表現されるのだ。

今回発表された柚実との会話画面を見ても、アニメパターンの豊富さが感じ取れるはず。この『2』では、会話時のアニメーションに前作を大幅に上回る枚数の動画が使用されているとのことだから、より臨場感のある会話が期待できそうだ。

## 1つの部屋に複数のアングルが!?

まずは、右で紹介している会話時の背景を見て欲しい。この場所は上と同じ柚実の自宅なのだが、カメラの視点がほかの画面のように柚実の机の前ではなく、その後ろにあるソファーの位置に移動しているのだ。

前作では、1人の女の子との会話画面は、基本的には1カ所しか存在していなかった。この『2』ではひょっとして、3人の女の子がそれぞれいろんな場所から電話をかけてくることがあるのだろうか？



▶同じ部屋でも、アングルが変わると印象が少し異なる。

## 今回の物語はクリスマスから始まる!?

前作では9月から12月のあいだに女の子と会話して、クリスマスにエンディングを迎える形となっていた。下で紹介しているのは、『NOeL2』のオープニングムービーの一場面だが、ここではクリスマスツリーやサンタクロースといった、クリスマスの光景が描かれている。これがオープニングということは、今回のストーリーはクリスマスから始まることになるのだろうか？

▼クリスマスから物語が始まるとすれば、エンディングはいつなのだろうか？



※緊急特報！　この『NOëL2』のTVCMのオンエアーが、早くも決定した。TBS系のアニメ『逮捕しちゃうぞ』（東京地区・毎週土曜日17：30～18：00）の提供枠で、7月26日より放映が開始されるから、ファンは要チェックだ!!




## ねこみみ美少女
### を育てる"究極(?)"の育成&恋愛シミュレーションゲームが
## ついに出現!?

# ひざの上の同居人(パートナー)(仮)

「もしも、飼っている子猫がかわいい女の子に変身したら……?」という、男子一生の夢(笑)を実現したゲームが、ついにPSに登場!! 人気作家・都築和彦氏デザインによるかわいいキャラクターたちが織りなす、恋愛&育成SLGだ!

| ひざの上の同居人(仮)<br>〜Kitty on your lap〜 | |
|---|---|
| 冬予定<br>育成SLG | ▶価格未定 ▶KANEKO<br>▶MC(ブロック数未定) |

# これが"ねこみみ育成SLG"の4つのポイントだ!



▲ゲームには"ねこみみ"少女たちのほかに、主人公の幼なじみ、ペットクリニックの女医先生、かわいい女子高生などの"人間"キャラたちも登場する。

ある日、帰り道に出会った、生まれて間もない3匹の捨て猫。主人公は、その中から1匹を、アパートに拾って帰ることにする。ところが、次の日に彼が目覚めると、拾ってきた子猫は、なぜかかわいい"ねこみみ&しっぽ付き"の少女に変身していた。

ゲームの目的は、"ときどき人間に変身する"子猫が、本当の人間になれるように、1年間を通して育てていくというもの。もちろん、主人公との恋愛の要素も用意されている。今回は、ゲームの内容を4つのポイントに分けて解説してみよう!



## こんなかわいいCGがたっぷり♥

▲これが、レナの人間バージョン(人間でいうと、だいたい10歳ぐらい)だ。うーん、かなり"趣味の世界"っすね(笑)。

## POINT 1 ふだんはカワイイ子猫なのだ。

おしとやかでおとなしい、明るくて元気、ちょっと生意気と、まったく違った性格の持ち主の彼女たち。子猫状態のときの外見も、性格にぴったり合った感じだ。



ユキ

▲いかにも"良家の子女"という感じのユキ。ふさふさのしっぽがかわいいね。

ミミ

▶素直で元気なミミ。リボンがチャームポイントだ。

レナ

▲ちょっと反抗的で勝ち気な性格のレナ。3匹の中では一番猫っぽい性格かも。

## POINT 2 女の子にヘンシ~ン!

子猫たちは日によって、人間の女の子(ねこみみとしっぽはあるけど)に変身することができる。この姿のときは、主人公との会話や、人間の姿ならではの、さまざまなイベントなどが楽しめるのだ。

## POINT 3 成長するとCGも変化



彼女たちの成長に合わせて、CGも年齢にふさわしいものに変化していく。もちろん、セリフやイベントも、年齢に合わせた内容に変化していくのだ。

◀ちなみにこれは、かなり大人のバージョン。"女の子"というよりは、"女性"という感じで描かれている。

## POINT 4 ライバルキャラも登場!



▼彼は、主人公に対して、というより、人間すべてに対して、かなり敵対的な態度を取ってくるのだ。

ゲームには、子猫との楽しい暮らしを妨害する、ライバルキャラ的な"ねこみみ"少年も登場する。はたして、彼の目的は何なのだろうか……?

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

プレイヤーは高校教師兼バレー部監督！　およそ2年の期間で、6人のバレー部の少女たちを率いてインターハイ優勝を目指すのだ！　マルチストーリーで贈る熱血ラブコメ育成SLG、ここに登場!!




## 恋に友情にバレーに燃えろ!
# 女子高バレーチーム育成SLG!

# プリズムコート



| プリズムコート | |
|---|---|
| 秋予定 育成SLG | ▶価格未定 ▶富士通パソコンシステムズ(FPS) ▶MC(ブロック数未定) |

## 『プリズムコート』の3つの魅力を大紹介♥

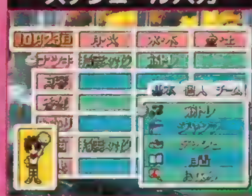


このゲームは、バレー部所属の女の子を育て、インターハイで優勝するのが目的だ。でもそれはそれ、相手は可愛い女の子たち。お楽しみもたくさんあるわけで。そんなゲームの魅力を紹介するぞ!!

## 魅力その1 簡単だけど実は奥が深い 育成

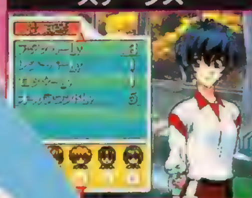
このゲームは育成SLG。やっぱり育成パートは大事なポイントだ。プレイヤーはバレー部の監督となって、選手のポジション、育成スケジュールなどを決定することになる。おもしろいのがスケジュール設定で、これは1度につき1人しか面倒を見ることができない。あまりひいきすると、チームワークに亀裂が生じてしまう恐れも!?

スケジュール入力



◀スケジュールは2日刻み。何をさせようか?

ステータス



◀選手たちには得手不得手がある。長所を伸ばしてあげよう。

### 【必殺技も修得】

スポーツものといえば、忘れちゃいけないのが必殺技！　このゲームにも、バッチリ存在するのだ。必殺技は能力値アップやイベントで修得が可能。もちろん、ライバルたちも必殺技を使ってくるぞ!!



## 魅力その2 キャラたちが織りなすドラマ イベント

『プリズムコート』には、実に500以上ものイベントが用意されている。さらにそれぞれの女の子にバックストーリーが用意されていて、ゲームが進むに従って明らかになっていくのだ。また、ゲームのストーリーも1本道ではなく、プレイヤーの選択によって展開が変化する。スポ魂あり、ラブコメありの多彩なドラマが楽しめるぞ。

練習中

▼練習中も、ミニイベントがバリバリ挿入されるのだ。



下校



▲女の子と仲良くなると、一緒に帰れるようになったりもする。

夏祭り



▶こーんな季節限定イベントもアリです。

## 魅力その3 必殺技が炸裂するのか!? 試合

日頃の育成成果が試される試合パート。ここでは、ゲームは基本的にオートで進行していく。プレイヤーができるのは、サインを出したり、タイムを取って選手たちにアドバイスしたりすることくらいなのだ。ただし、試合そのものに手を出すことができないからといって、油断するのは禁物。現実のバレーボールと同様、タイムを取るタイミングなどが、大きく試合の流れに影響してくる。監督というものは、試合中こそ、まったく気が抜けないものなのだ。

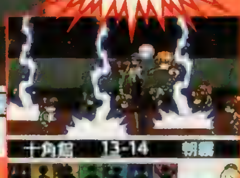
### 勝利のキーワードは チームワーク

女の子たちの間には友好度が設定されている。これが高いほどチームの結束が固くなり、1＋1が3にも4にもなるのだ！　試合に勝つためには、個人の能力だけでなく、チームワークも重要となってくるぞ。

必殺技




▲ここで決める!!　キャラがアップになって、ド派手なエフェクトとともに……。



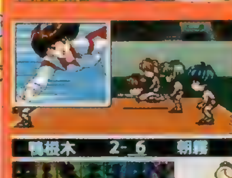

▲必殺技炸裂！　これぞスポ魂モノの醍醐味。華麗に、そして熱く決めるのだ!!



### 【サインを出そう!】

▼監督の仕事は、画面下のアイコンで的確なサインを出すことだ。





フロントミッション

# FRONT MISSION

## 新情報を含め、すべての要素を再チェック!

主人公のライバルとなる傭兵チーム出現!! その名は………

## シンセミア小隊

SINSEMILLA

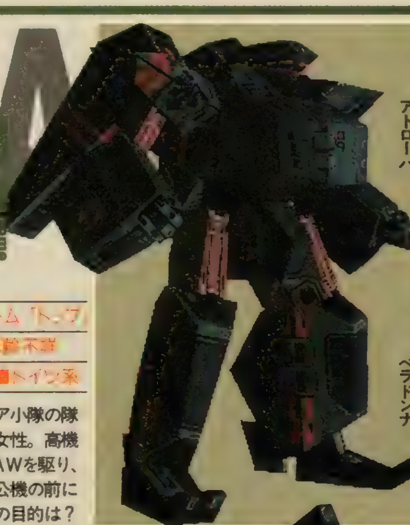
ECに指示を受け、アフリカの紛争をかく乱する傭兵チーム。階級も無く、戦争を楽しんでいるというBADなキャラたちだ。トレードマークは頭部にほどこされたファイアーパターンの入れ墨。それぞれに改造、強化したWAWを操り、主人公たちの前に立ちはだかる!



### code name Top

■コードネーム「トップ」
■女 ■年齢不詳
■176cm ■ドイツ系

シンセミア小隊の隊長を務める女性。高機動の専用WAWを駆り、何度も主人公機の前に現れる。その目的は?



Atropa改 Belladonna
アトローパ ベラドンナ



Datura改 Discolor
ダチュラ ディスカラー

### code name Buds

■コードネーム「バッズ」
■男 ■32歳 ■177cm
■ポーランド系アメリカ人

シンセミア小隊の副長にしてメカニック。死神バッズの異名を持ち、特殊攻撃専用機体を操る。



Datura改 Chloranta
ダチュラ クロランタ

### code name Leaf

■コードネーム「リーフ」
■男 ■[illegible] ■178cm
■ドイツ系オーストラリア人

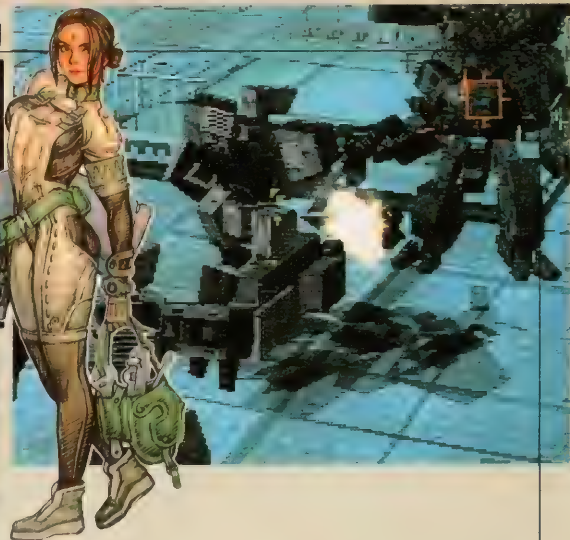
強襲専用機体を駆り、最前線を担う。その荒々しい戦い方から狂犬リーフの異名を持つ。




※画面は開発中のものです。

オ ル タ ナ テ ィ ヴ

# ALTERNATIVE™



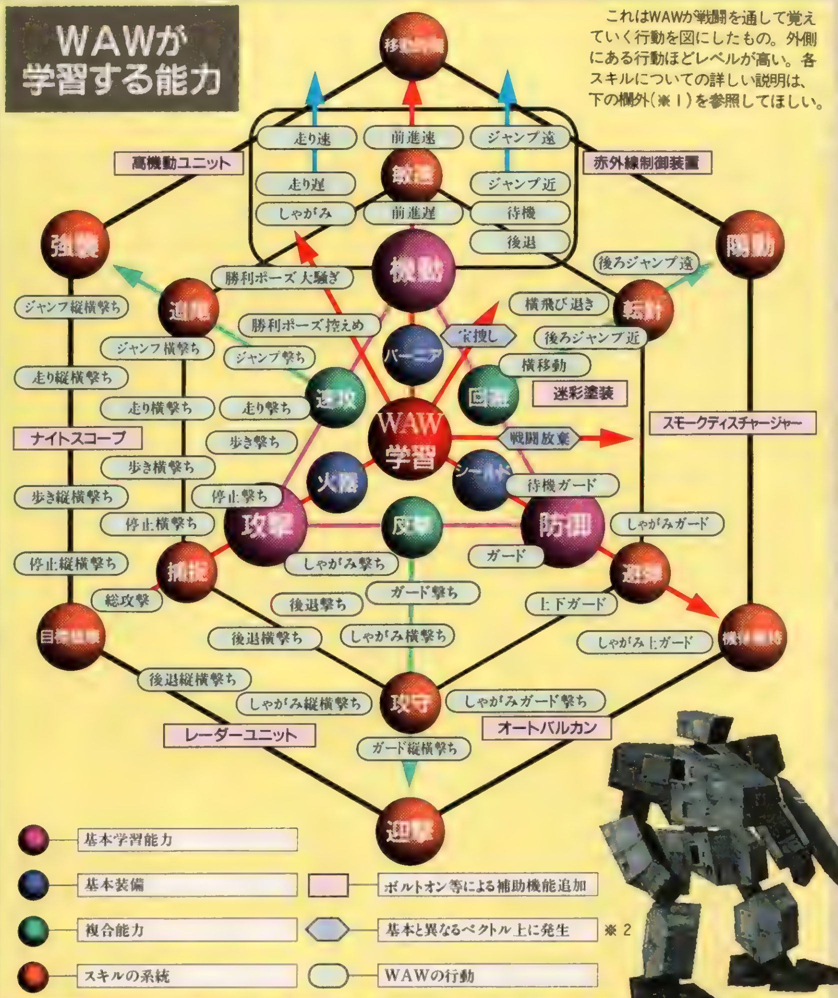
徐々にその全貌が見えつつある『〜オルタナティヴ』。今回はライバルとなる敵小隊と、WAWの学習能力について新たに紹介するほか、今までに公開された情報も、Q&A方式でまとめてみた。この夏期待のS・RPGをもっと深く知ろう！

**フロントミッションオルタナティヴ**

| 夏予定 | ▶価格未定 ▶スクウェア |
|---|---|
| S・RPG | ▶MC(1ブロック)／マウス |

## WAWが学習する能力

これはWAWが戦闘を通して覚えていく行動を図にしたもの。外側にある行動ほどレベルが高い。各スキルについての詳しい説明は、下の欄外（※1）を参照してほしい。




## 戦闘のカギを握る WAWの学習能力に迫る

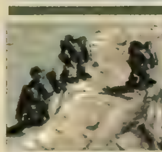
戦闘を何度もこなすことで、WAWはさまざまな能力を学習していく。この能力の基本となるのが攻撃、機動、防御だ。この3つのうち、どの行動を重点的にとらせていくかによって、WAWの性格が決まってくる。例えば機動能力を重視して行動させれば、非常に素早いWAWに成長するというわけだ。



また、異なる2つの能力を同時に成長させれば、両方の性質をあわせた「複合能力」を覚えることもできる。

◀攻撃能力はメインアームに関するもの。バックウェポンには対応しない。

### 機動



◀すばやい移動は任務達成に不可欠。

主にWAWの移動に関係するのが機動能力。走る、ジャンプするなどの行動は、この能力を成長させなければ行うことができないのだ。

### 攻撃



◀戦闘ではやはり攻撃が基本だ。

WAWのメインアームの攻撃方法に関する能力。機動、防御の能力も成長させることで、さらに多彩な戦法（攻撃行動）を覚えることが可能だ。

### 防御



◀最前線のWAWには特に重要。

防御能力が成長すれば、敵の攻撃をガードしたり、回避したりすることが可能。機体のダメージを最小限に抑える行動を数多くとるようになる。

## 初期の状態から最強のWAWへ

学習の具体的な例として、右で「（停止）横撃ち」の覚え方を解説しよう。

**1**

WAWは右手に銃を持つため、まず腕を向けやすい右方向への撃ち方を覚え、その後に「左撃ち」を覚える。向ける角度も45度から90度へと段階的に学習していくのだ。



▲成長すれば上下にも攻撃可能。

**2**

WAWが完全に「横撃ち」を覚えれば、マシンガンを装備することで、右側に90度＋左側に90度、計前面180度の範囲の敵にガガガガガッと「流し撃ち」ができるようになる。



▲多数の敵を攻撃する時に有効。



【※1】以下のスキルを習得すると、その周囲にある行動が可能となる。●敏速…走る、ジャンフなど、通常より素早い行動をとる ●移動時間…移動が非常に速くなる ●追尾…敵を追い狙う ●強襲…激しく攻撃する ●捕捉…より多くの敵を攻撃目標にとらえる ●目標破壊…破壊するまで狙い続ける ●攻守…ガードもしながら攻撃する ●迎撃…攻撃にきた敵や弾を迎え撃つ ●避弾…敵の攻撃を避ける ●機体維持…稼働時間が長くなる ●転針…方向転換をする ●陽動…敵をひきつける 【※2】スキルの系統に関係なく一定レベルになると会得できる能力。

# FA 100 AND QA

フロントミッション
オルタナティヴを
バッチリ理解するための



現実感あふれる世界設定、リアルタイムでおこなわれる戦闘、そして汎用戦場支援兵器WAWの存在……。本作に盛りこまれたこれらの要素の中から、気になる部分をQ&A方式でわかりやすく解説していくぞ。じっくりチェックしてほしい。

## Q1 世界設定は……？

A 舞台となるのは、すべての国家の共同体化が進む2034年のアフリカ大陸。主人公たちの目的は、SAUSと協力し、その中央部に位置するCAを支援するかたちで、アフリカの共同体化に反発する独立政府ZAINGOと戦うことだ。また、この紛争の背後には、OCU（※3）とEC（※4）という国家共同体の存在があり、それぞれにWAW部隊を戦場に派遣している。

### "オルタナティヴの時代"までの歴史的背景

**21世紀初頭** ■内戦・紛争に揺れるアフリカ大陸は「アフリカ統合機構」を設立して再建プランを協議する。

**2030年** ■「アフリカ大陸共同国家計画」が発表され、アフリカ各地の共同体化が軌道に乗り始める。

**2034年3月** ■共同政権CAとZAINGOによる内戦が勃発。戦力、訓練ともに劣るCAは、SAUSに支援を要請する。

**2034年4月** ■SAUSに協力を打診されたOCUが、史上初の戦闘用WAW部隊を編成し、実戦に投入する。

### [おもな共同体・連合の関係図]

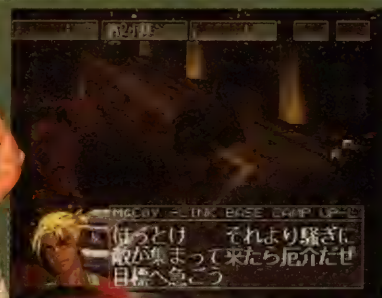



## Q2 主人公は…？

A プレイヤーの分身となる主人公は、アール・マッコイ。OCU軍に所属する、遊撃機動小隊1の隊長だ。彼の指揮する小隊のみ、機体単位の細かい指示を与えることができる。もちろん彼のWAWが破壊されるとミッションは失敗だ。



アール・マッコイ




▲指令を下すマッコイ。プレイヤーは、彼の指揮する第1小隊以外には、作戦変更などの形でしか干渉できない

## Q3 WAW（ヴァンドルング・ヴァーゲン）とは？

A "歩く車両"の意味を持つ人型マシン。当初は地雷処理用として開発されたこのWAWは、しだいに軍事利用され、後の規格化によりWAP(ヴァンドルングパンツァー）へと進化していく。実戦への投入は今回のアフリカ戦線が初めて。

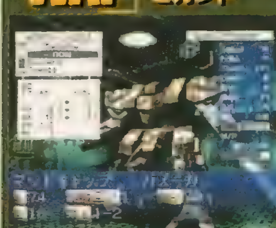


### WAW フロントミッション オルタナティヴ



◀パーツの規格化がなされていないため、[illegible]と一体化されている

### WAP フロントミッション セカンド



◀[illegible]により、各種のパーツがそれぞれ別の[illegible]できるようになった



【※3】オシアナ共同連合［Oceana Community Union］の略称。東南アジア諸国で結成された「バンコク経済体」と、オーストラリア、日本の3勢力からなる経済共同連合。アジアの国々の経済的な自立を実現させることを目的とし、2026年に成立。3つの勢力はすべて同等の権利を有している。SFC版『フロントミッション』でもおなじみ。【※4】ヨーロッパ共同体［Euro Community］の略称。2005年に統合された経済共同体で、本作の時点（2034年）ではOCUと世界の勢力を2分する存在。OCUとは敵対関係ではないが、友好関係にもない。

# Q4 セットアップですることは？

**A** WAWの機体を整備するセットアップ画面ですべきことは3つ。学習能力の設定、兵装の選択（簡易兵装で自動決定が可能）、そしてWAWの迷彩塗装だ。とくに迷彩は、戦場に適したものを塗装するだけで回避率をアップできる便利なもの。作戦説明時に、戦場の地形をきちんと把握して、どの迷彩をほどこすかを決めよう。

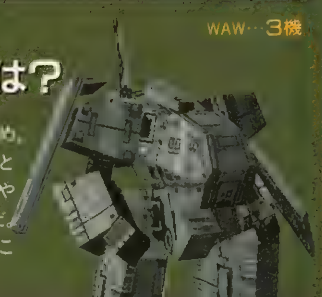
| | |
|---|---|
| 学習設定 | 機動、攻撃、防御にパラメータを振り分けて、WAWが戦闘中におこなう（学習する）能力を決定する。 |
| 兵装選択 | メインアーム（主力武器）、バックウェポン（重火器）、シールド（盾）、ボルトオン（補助兵装）を装備する。 |
| 簡易兵装 | WAWの兵装を、小隊ごとに自動装備させる。強襲型、支援型、平均型の3種類があるので、目的にあわせて選択できる。 |
| 迷彩塗装 | 戦場の地形にあった迷彩をWAWにほどこすことで、敵からの発見率を低下させ、自軍の回避率を向上させることが可能。 |

▼戦闘の結果を左右するセットアップ。よく考えて決定しよう。




# Q5 作戦における部隊編成は？

**A** 作戦では主人公の小隊を含め、通常3つの小隊を駆使することになる。それぞれの基本編成はWAWや戦車なら3機、大型WAWなら1機だ。また、敵にのみ歩兵部隊が登場し、この場合は8人が1小隊となる。




［小隊の最小構成単位］




# Q6 戦闘の進め方は？

**A** 戦闘に突入する前に、まずは作戦の目的と戦況についての説明を受ける。内容を把握した上で、各小隊の進軍ルートを決めよう。そして作戦が開始されたらいよいよ戦闘。1体への集中攻撃と全体への拡散攻撃、この両方をうまく使い敵を撃破しよう。いずれかの小隊が目的を果たせば作戦成功だ。

作戦説明▶
まずはサンゴール大佐から作戦の説明を受ける。地形などもしっかり確認しておこう。





◀戦闘
各小隊に対して突撃、援護などの役割を決めておくといい。兵装もそれにあわせて選択するのだ。

# Q7 支援攻撃とは…？

**A** 支援攻撃は、作戦開始前に場所と時間さえ決めておけば戦闘機などが援護攻撃してくれるという心強いもの。ただし、タイミングがあわなければムダになってしまうので注意。

▶作戦によっては、強制的に支援攻撃がなされる場合もある。



# Q8 補給はいつできる？

**A** バックウェポンの弾倉とシールドの補給は、特定の補給班と接触することで可能になる。この補給班には1～3機の補給用WAWが配備され、1機で1小隊分の補給ができる。

▶撃破される前に、きちんと補給のタイミングをとらえておこう。



# Q9 カメラワークは？

**A** 作戦中の画面（視点）は2種類。1つは「ディレクターズVIEW」。より迫力ある視点へとカメラアングルが随時変化していく。もう1つが「コクピットVIEW」。これはマッコイの機体から見た画面で、実際にWAWを操縦しているかのような気分が味わえる。場面にあわせて選ぼう。

▼戦場をさまざまな視点からとらえた画面。

ディレクターズVIEW



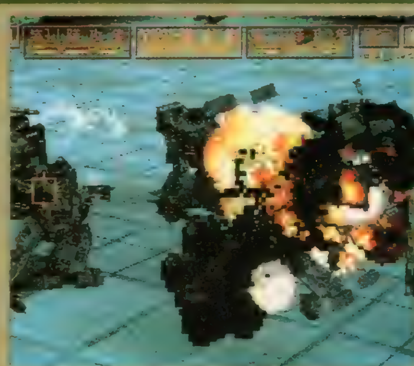
▼主人公マッコイの機体から見た画面。

コクピットVIEW



# Q10 サウンドの演出は？

**A** BGMには気鋭、リョウ・アライによるテクノサウンドを採用。また、BGMをカットしてSE（効果音）のみにすることも可能だ。この場合、サウンドに使用する容量をすべてSEに使うので、普段とぎれがちな爆発音や銃声が常に鳴り響き、戦場の雰囲気をさらに大迫力で楽しむことができる。



▲機体の爆発時などの効果音が、臨場感タップリに迫る！

# FRONT MISSION 2™

## フロントミッション セカンド

第1章で起こる4つのミッションのおさらいに加え、第2章の幕開けとなるミッション5の詳細を初公開！　新キャラも続々登場し、戦いはますますエスカレートしていくぞ！

## 第1章で課せられる4つのミッションをもう一度振り返ってみよう！

| フロントミッション セカンド | |
|---|---|
| 9\|25 S･RPG | ▶¥6,800　▶スクウェア<br>▶MC（ブロック数未定） |

ストーリーの発端となる第1章では、アロルデシュ軍の突然のクーデターから、主人公アッシュたちの国外脱出までが描かれることになる。この第1章で起こる4つのミッションを、アッシュたちの足取りをたどりつつ紹介していこう。

### STORY

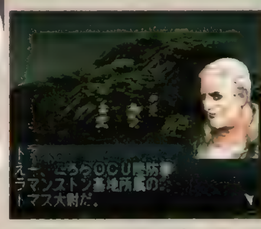
深夜のリミアン基地を突如襲ったアロルデシュのクーデター軍。基地に駐留中だったアッシュたちはからくも基地を脱出するも、国内はクーデター軍により完全に占拠されてしまう。国外脱出を目指し国境へ向かうアッシュたちは、途中で合流したトマスの勧めで首都ダカへ。そこで出会ったサリバシュの力を借り、ついに国外への脱出に成功するが……。

## MISSION 1〜4




### MISSION 2
### 3機の味方機を救え！

国境を目指す途中で、遭遇したOCU軍機を救出することが目的のミッション。味方は3機だけだが、救援を求めているOCU軍機も操作できる。マップは森の中なので木々が多く、高低差もある。地形を利用した戦い方を覚える必要がある。



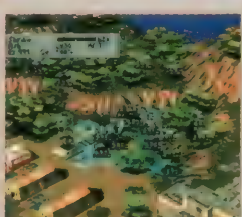
▲ここで、トマスたちダル・スタッグスのメンバーと合流することに。

### MISSION 3
### トラックを守り戦線を離脱せよ！



▲爆撃が始まったら、一刻も早く逃げよう。この爆撃に巻き込まれると、一撃でアウトなのだ。

このミッションは、最初は輸送トラックの護衛が目的となっている。しかし、進軍の途中で敵の無差別爆撃が始まり、目的が戦線の離脱に切り替わる。毎ターン行われる爆撃の雨をかわしつつ、すみやかに戦闘マップを離脱しなくてはならない。



▲マップは海岸線。ヴァンツァーで浅瀬を渡ることもできる。



▲アッシュ、エイミア、ジョイスの3人がヘリに乗り込めばOK。

### MISSION 4
### 敵の追撃をかわし、ヘリに乗り込め！

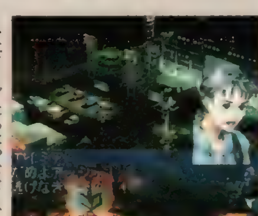
ミッション4での目的は、救助のヘリが到着するまで持ちこたえること。しばらく戦っているとヘリが到着するが、非武装なので前線まではやってこない。脱出を目指すアッシュ、エイミア、ジョイスの3人は自力でヘリまでたどり着かなければならない。3人がヘリに隣接すればミッション終了となる。

### MISSION 1
### 敵を全滅させ基地を脱出！

突如襲ってきたクーデター軍に対し、アッシュ、エイミア、ジョイス、グリフの4人だけで応戦。この最初のミッションの目的は、敵を壊滅させることだ。



▶敵援軍の襲来に、グリフは自らオトリになる道を選ぶ。



▶エイミアたちはやむなく、グリフを残し脱出することに。

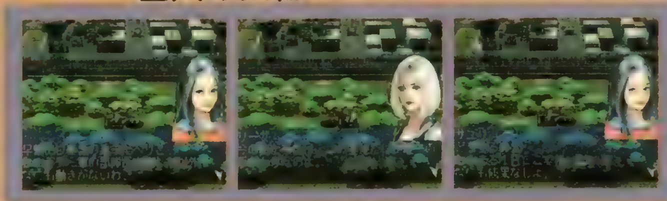
 　キャラクターイラスト／末弥 純　マップイラスト／まつながあやこ

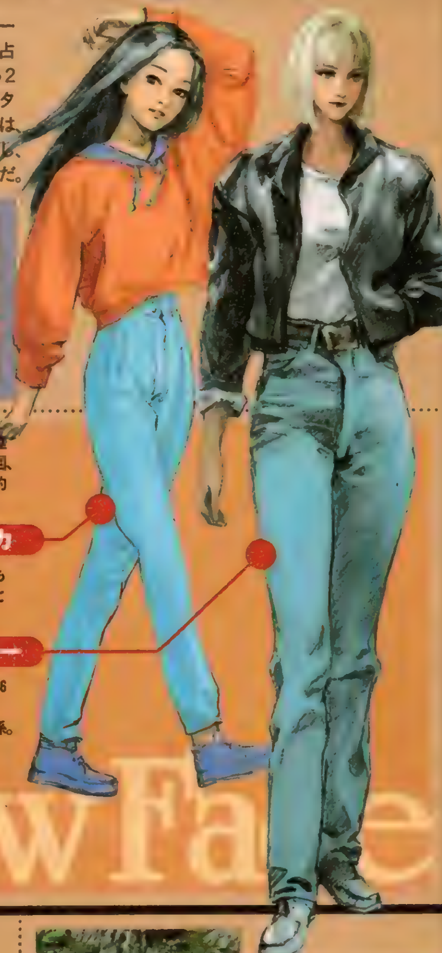
# 第2章の幕開けとなるMISSION5を公開!!

サリバシュの助けを借りて、無事国外脱出を果たしたアッシュたち。しかし、国内の混乱は冷めやらない。ダル・スタッグスの3人や、捕虜となったグリフなど、国内に残った者たちの戦いはさらに続く。やがて、クーデターの背後に隠された巨大な陰謀が姿を現し始める……。

## OPENING
### リミアン基地を監視する2人の女性

アッシュたちの脱出後、クーデター軍によって、リミアン基地は完全に占拠された。基地を遠巻きに観察する2人の女性、リーザとサユリ。クーデター軍の捕虜輸送現場を目撃した2人は、捕虜救出を試みることになる。しかし、その裏には何か別の目的があるようだ。





### ヘリに乗せられるOCU軍の捕虜たち

◀▲捕虜が輸送される。中には、先の戦いでオトリとなり捕まった、グリフの姿もあった。



## New Face

新登場の2人は、OCU陸防軍情報部の諜報部員。今回、アロルデシュに潜入した目的は極秘となっている。

**サユリ・ミツズカ**

リーザの部下。まだ子どもっぽさが残る21歳の女性。ときに無鉄砲な行動をとる。

**リーザ・スタンリー**

頭脳明晰で冷静沈着な26歳。部下からの信頼も厚く、サユリとは姉妹のような関係。

## BATTLE
### 輸送される捕虜を救出せよ！

クーデター軍の輸送ヘリを追って、基地北部の山岳部にたどり着いたリーザとサユリは、OCUの救出部隊とともに捕虜奪回作戦を開始することになる。ここではすべての敵がヘリであるため、行動範囲の狭いヴァンツァーは不利な戦いを強いられることに。もちろん、捕虜の乗ったヘリを撃墜してはいけないので、戦闘には細心の注意を払わなくてはならない。



### グリフを救出！



▲▶護衛ヘリを全滅させて、捕虜のグリフを救出！

## EPILOGUE
### リーザたちの本当の任務とは……!?

救出作戦後、基地に見慣れないコンテナがなかったかと質問をされるグリフ。リーザたちはこのコンテナの情報を追っているようだが、詳しいことに関しては口を閉ざす。そして、ドゥカンディの情報屋へ向かう2人に、グリフは同行する。



▲コンテナについての質問をするリーザ。　▲グリフは知らないが、ヴェンにも同じ質問をされたという。　▲アッシュたちを気づかうグリフは同行を願い出る。

### グリフが仲間に!!





『グラディウス』神話再び!!

# GRADIUS 外伝

バクテリアン軍との戦いが終結してから数百年後、新たなる敵が襲来!! 新ストーリーとPSのハードパワーを駆使した演出が話題の『グラディウス外伝』は、久々に熱い横シューとして超オススメだ。今回は終盤のステージを徹底紹介!! 最終面に向けて盛り上がるボスオンハレードの攻撃パターンも紹介しているのでお見逃しなく!!

**グラディウス外伝**

| | |
|---|---|
| 8/28<br>STG | ▶¥5,800(予) ▶コナミ |
| | ▶MC(1ブロック) ▶2人同時プレイ可 |



## PS完全オリジナルでここに復活!!

『グラディウス』シリーズのツボを押さえ新しい要素を盛り込んだファン待望の『グラ外』。最近のSTGに見られる「こんな弾数どうすんだよ」みたいな狂った敵の攻撃はないけど、バラエティ豊かなステージ構成やシリーズ独特の「美しい倒し方」は、『グラディウス』ならではの魅力だ。
[illegible]






怒涛の全9ステージ!!

懐かしいけど新しい!
驚異の画面エフェクトも必見!!

# クライマックスに向けて、激しいトラップの嵐がキミを待つ!!

## Stage 6 GREEN INFERNO 緑の地獄

[illegible]







[illegible]

## 3段階に変形するボスの攻撃に耐えられるか!?

BOSS

[illegible]は第一段階かもしれない。なにしろ多方[illegible]てくるために、誘導テクが必要なのだ。







▲この段階で怖いのはいきなり伸びてくる腕。ホントは簡単だったりするんだけど…。

◀ここにフル装備で来てランクが上がっていると、[illegible]れあり。

### 第3形態 ギガスローズ



▲一見、弾をばらまい[illegible]極悪な分裂弾。でも、秘密の速攻パターンがある!?

## Stage 7 ON THE EVENT HORIZON 事象の地平の上で

ご存知、逆火山ステージだけど、[illegible]に吸い込まれるような感じで地形[illegible]

### ブラックホールに吸い込まれる逆火山ステージ!!



◀[illegible]の、この新しい演出[illegible]なのだ

▼小型のデス（?）[illegible]現するので要注意だ。





◀地形は画面左にいくほど、崩れ方が速くなる。敵弾も左に流れていき、ややトリッキーな軌道に

## 恐るべし!タコ足レーザー

BOSS

[illegible]すべきは、コアの前後にシャッ[illegible]からでも攻撃できるのだ。



▲巨大な岩でコアをガード。岩を破壊しないと、コアに攻撃できないのだ。



◀足の角度を計算してよけても、レーザーを撃ちながら移動するため、追い込まれて押[illegible]

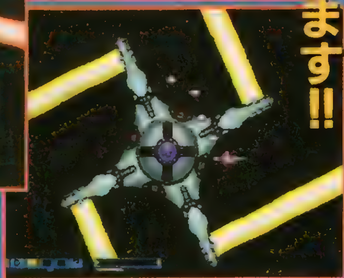
### クラーケン

## No.1 レーザーテトラン

ボスオンパレード第1の標的レーザーテトラン。いまいちテトランぽくないフォルムだけど、なんといっても回る!! しかもこのレーザーがくせものなので、知らないと即死は確実なのだ。







**もちろん回ります!!**

▲レーザーの間に挟まれ、ホーミング弾を撃たれてしまうのだ。
▶戦いが長引くと、レーザーのパターンが変わってしまうぞ。

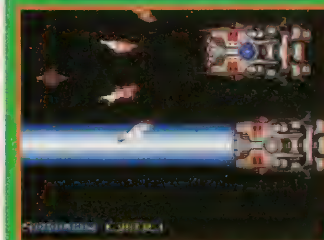
## No.2 デスダブル

2体のデスが真ん中のパラサイトコアと合体し、戦いが始まる。パラサイトコアはデスを破壊するとレーザーで攻撃してくるため、どちらを先に壊すかで、難易度が変わってくるぞ。でもその前に青いホーミング弾をどうかわすか、ということが非常に重要なのだ。



◀合体時の青いホーミング弾をどうやってよける?

**デスを残した場合**



▲先端を破壊すると、ミサイルを発射するデスならではの攻撃だ。

**パラサイトコアを残した場合**



▲レーザーのスピードはあまり速くないけど、コアを狙いにくい。

# Stage 8 FORMIDABLE GUARDIANS 恐るべき守護者たち 史上最強の

## No.3 トリプルコア

3体のコアの連携攻撃が驚異的。画面内を激しく動きまわり、しかも1体のコアを破壊するたびに攻撃パターンが変わるので、すべての動きを覚えておくことが必要だ。でも攻略パターンをあみだすと、戦うのが非常に楽しいボスといえる。最初は死にまくるけど…。



◀レーザーで囲まれた中での熱い弾よけがイカス。





▶2体での攻撃。レーザーでつながった状態で、自機に迫ってくるのだ。
▼1体になると、この状態で回転する。

**破壊するたびに攻撃が変化!!**

## No.4 デルタトライ

アーケードで発表された縦シュー『トライゴン』にあった攻撃をしてくるボス。ここからBGMが変わり、オンパレードの後半ということになるけど難易度的には前半よりやさしくなっている。写真を見てのとおりの攻撃をしてくるので、覚えておけば倒せるはず。



◀ツノツノのおかげでコアに弾が届かない。

**『トライゴン』な攻撃!!**





▲けっこうジャマな存在のドラゴン。
◀デカイけど、いきなり撃ってくるわけじゃないので大丈夫。

## No.5 ジャグラーコア

ヨーヨーの動きやレーザーの発射角度が、とにかくトリッキー。よく見ていればわかるんだけど、最初は見る余裕がないかも。ちなみにこの写真ではかなりきないプレイをして撮影しているけど、実は簡単な倒し方がある。秘殺ってやつです。それは次号で紹介できる…のかな?



▲第1段階ではコアの正面から弾を1連射。よって正面は安全ではない






▲ヨーヨーの動きに惑わされなければ、怖い相手じゃないんだよね
▶ヨーヨーのレーザー発射口を見れば、レーザーの角度がわかる。

## No.6 ネオビッグコア

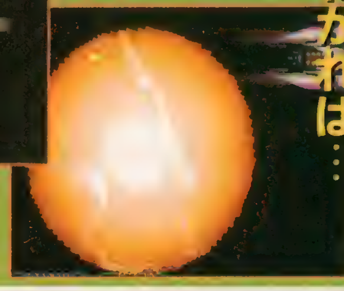
とりあえず(最終面)ボスオンパレードの最後を飾るネオビッグコア。攻撃の順番が決まっていて、しかもそれぞれがあまり速くないので、このステージのボスの中では比較的倒しやすいボスだろう。でも戦いが長引くと、攻撃パターンが少し複雑になったりするぞ。



▲最初はこんなもの。でも動きがわかると[illegible]

パターンがわかれば…





▲もちろんこの太いレーザーに触れると即死。デカイです
▶超巨大エネルギー弾。追い込まれないように[illegible]

# ボスオンパレード!!

最終面の前には、やっぱりボスオンパレード。すべてオリジナルボスで構成された怒涛のボスラッシュに、どこまで耐えられるか!?

## これからプレイするアナタに贈る　なぜなに『グラ外』教室

気になる人には気になるはずのちょっとディープな部分をチェック&レクチャー。

### ■最終面はどうなる?

今回紹介できなかった最終面は、はっきりいってキテます。この構成はFC版の一としか言えませんが、萌え(今や恥ずかしい表現)なのでお楽しみに。



◀『Ⅲ』の中盤要塞[illegible]は、これがない

### ■自機の当たり判定は?

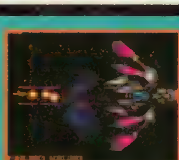
写真を見てのとおり、自機の中央ライン しか当たり判定がありません。もはや伝統的ともいえますが、フォースフィールドの当たり判定はかなり大きめです。



◀こんな隙間でもあたっていないのが、スゴイですね

### ■安全地帯はあるの?

あることはあるけど、プレイの前はあまり意識しないほうがよろしいかと…。安地クサイ場所でも実は違う、ということが意外に多いかもしれません。



◀ここの正面、[illegible]

### ■ゲージエディットって意味があるの?

ノーミスでクリアできるなら、ほとんど意味がないです。でも復活時にはゲージの編集が制御します。面の途中とボス前では、編成を変えたほうがいいかも。



◀なるべくオプションは左端に配置しましょう。

### ■2周目以降の地形は?

もちろん変化しますが、よく見ないとわからないかも。『Ⅲ』の逆火山面のように極端に変わるわけではないので、プレイするときは気をつけましょう。



◀これは1周目。はたして2周目には[illegible]

### ■スゴイ奴がいるというウワサ?

このゲームには、簡単に出会うことができないスゴイ奴が存在します。サクッとクリアしただけでは会えないこの[illegible]しい奴を探してみましょう。



◀サテがスゴイ奴というわけではありません。秘密

# 序盤のストーリーと登場キャラを一挙に紹介!

フローチャートにそって
主要キャラクターもチェック

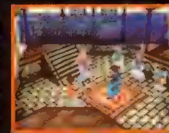
**オープニングイベント**
↓
**フィルド武神祭予選**
↓
**ペンペンの浜**
↓
**遺跡の墓地**
↓
**フィルド武神祭本戦**
↓
**呪いの館**
↓
**アンラク武神祭**
↓
そして今回明かされる
新たなイベントへと続くのだ!!

## 物語の始まりは…

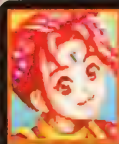
謎めいた採掘場の出来事で始まるオープニングは、この世界で何かが起こりつつあることを、切々と感じさせる。そんな中、主人公は期待に胸を膨らませ、武神祭の予選へと向かうのだ。



◀どこかの採掘場で、何かが掘り出された。これはいったい……。

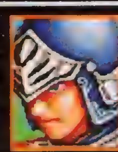


▲称号を獲得するため、いざ予選へ!



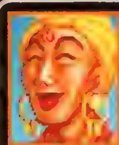
### リーヴ

額に不思議な印を持つ少女。予選会場に到着した主人公たちに、いきなり仲間に入れてくれと迫ってくるのだ。



### 瞬殺のオレイア

優勝候補だった主人公たちを、一瞬で倒してしまうほどの強者。イストラルの軍人だが謎も多い人物だ。



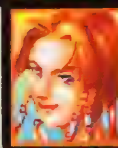
### バラディ

変な踊りで真理を訴えている魔法の得意な修行僧。話しかけて仲間に加えれば、パーティの戦力は確実にアップするぞ。



### ウース

主人公の幼なじみの力もち。予選後すぐに仲間に加えておけば、町の外の敵や、墓地のオバケも恐くはない。



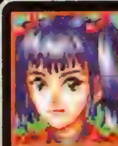
### アネッタ

ウースの姉で、少々乱暴。ペンペンの浜で出会う。実は姉弟は仲が悪く、どちらか片方しか仲間にできないのだ。

## "アクエラス"の称号を獲得!



▶オレイアが棄権したことにより、主人公たちが本戦に出場。レベルアップした彼らに、敵はいなかった。



### ヒノカ

アンラクの守備隊長で、剣の腕前は男まさり。呪いの館で出会い、ともに事件を解決することになるぞ。

## 罠が待ち受ける武神祭



◀良からぬコトを企んでいる者もいる。



▶ヒノカがこんな表情を見せるシーンも。

## 殺人事件!

なぜか行方不明者が続出し、道が通行止め。しかたなく、近くの館に立ち寄るのだが、そこで殺人事件に遭遇してしまう。



待望の発売日まで、あと2カ月と迫ってきた『ラグナキュール』。今回は、今までに明らかになっている序盤部分を、登場キャラクターを中心におさらいしておこう。ちなみにティアの花嫁イラストは、電撃だけの書き下ろしだ。

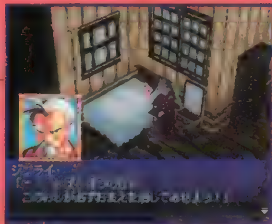
| ラグナキュール | |
|---|---|
| 9/25(予) RPG | ▶¥5,800(予) ▶SME ▶MC(15ブロック) |

# ラグナキュール

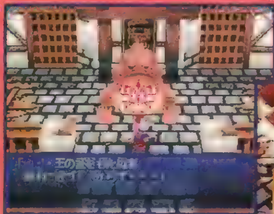
# 天女の祠

## 仁義を尊ぶ剣聖ジンライの覚悟!

[illegible]イストラル国を目指す主人公は、[illegible]の村に立ち寄る。その村のジンライという[illegible]が、[illegible]のコクロの病気を治すため、どんな[illegible]という秘水を求めて天女のほこらへ[illegible]たらしい。[illegible]いた主人公はジンライに協力して秘水を獲得するため天女のほこらへと向かう。



▲王の所有物である秘水を取[illegible]

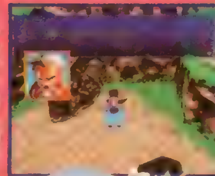




▲▶天女のほこらの奥にいる守護者をジンライと協力して倒せば秘水が手に入る。

### ジンライ奇妙な服で登場する

アンラク[illegible]してイストラル国へ向かう主人公たちは、アンラク[illegible]で八百長[illegible]していたエルゴの[illegible]にはまってしまうが…。



▶[illegible]



▲[illegible]

# 峡谷関所

## 強獣ヒンダー!

イストラル国へと急ぐ主人公たちは、アンラク関所に到着する。だが、関所は強獣「ヒンダー」が突然出現したことで、通[illegible]しまっていた。



▲ヒンダーを[illegible]主人公たちは、この強大な敵に戦いを挑む。激闘の末、見事にヒンダーを倒した主人公たちは、関所を無事に通過しエメロードの地へと先を急ぐのだった。



▶[illegible]の出現で[illegible]る兵士に怒[illegible]るヒノカ。

# ティアの婿選び

## 1人の少女をめぐって起きる大騒動!

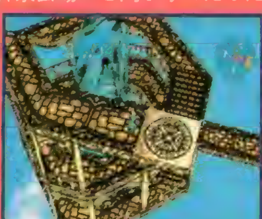
エメロードに[illegible]主人公たちは、ティアという少女の婿を選ぶテストの噂を耳にする。町で偶然出会ったティアがそのことで心を痛めていることを知った主人公は、彼女の父親にテストをやめさせるため、あえてテストを受ける。そして合[illegible]ながら、[illegible]という[illegible]でティアの父親を説得し、彼女を仲間に加えて武神祭会場へと向かうのだった。



▲[illegible]



▲テストに参加することに猛烈に反対するヒノカ。



▶[illegible]条件は[illegible]のメ[illegible]を持ち帰ること。



▲[illegible]





### 「エメロードの小さな花」と呼ばれる可憐な少女

「エメロードの小さな花」と呼ばれる可憐な少女だが、強力な魔法を駆使して主人公をサポートしてくれる。ヒロイン的存在。



▶強力な魔法を使う彼女も仲間になってくれるのだ。

ティア

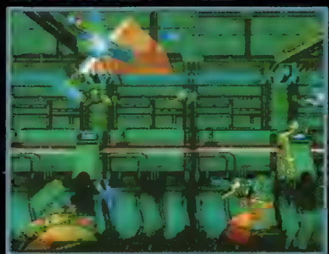

夏の美少女ひとりじめ!
ビッグサイズポスター付録
トゥルー・ラブストーリー
ワイド 萌え萌え 大特集
全員プレゼントもあるぞ!
特報!!
1 トゥルー・ラブストーリー2
2 トゥルー・ラブストーリー リメンバーマイハート
G'sミュージアムでも徹底蒐集!!
フィギュア・トレカほか関連アイテムを大紹介!!
さらに! 完全攻略で、全員のエンディングまで見せちゃいます!
ATELIER MARIE
PRESENTED BY KOHIME
こんにちは、マリー。
PS 桜瀬琥姫 描き下ろし
イラスト&イベント大攻略!
マリーのアトリエ
PS SS PS版も先取りで大攻略!!
悠久幻想曲
ゆうきゅうげんそうきょく
美少女&キャラクター満載!
フルアニメーションゲームマガジン
新装刊2号
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI G'S MAGAZINE
9月号
7月30日発売
毎月30日発売 定価680円(税込)
好評連載
ときメモ探偵団
ドラマシリーズ
「彩のラブソング」ほか、
ときメモファン必読!!
PS、SS新作情報も満載!
©1996 ASCII Corp. / Bits Laboratory ©1997 GUST Co.,LTD / Illustration 桜瀬琥姫 ©Starliht Marry / Media Works,Inc. ©1997 TONG KING SHOW
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ ▶ 03·5280·7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ ➡ http://www.mediaworks.co.jp/

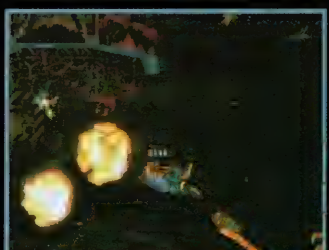
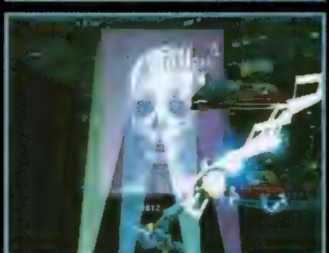
NON-BREAK SHOOTING

# EINHÄNDER™

## アインハンダー

- ノンブレイクSTG
- スクウェア
- 発売日未定
- 価格未定



## STORY

### 月面都市セレーネVS 連邦国家ゾードム

人類が月への移住計画を実行してから150年後の23世紀。国家的独立を主張する月面都市と、独立を承認しない地球国家との間に、星間戦争が勃発した。熾烈を極めた両人類の戦いは、結局、決着を見ずに終結。月面都市はセレーネの名で独立を宣言し、地球の残存国家も統合国家ゾードムを設立した。そして、さらに半世紀。セレーネは「地球奪還」の題目をかかげ、再び地球への侵攻を開始する……。



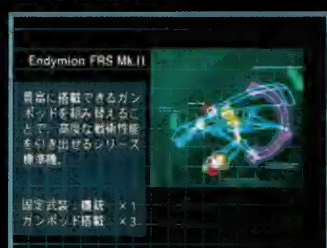

セレーネ軍、ゾードム首都に侵攻開始

# 地球奪還

# AD . 2245 . 10 . 9

## Endymion FRS Mk.II エンディミオン

### 自機設定……………………武装(ガンポッド)選択



▲『アインハンダー』の自機選択画面を初公開！　ということは、地球に攻め込む戦闘機はエンディミオンだけではない……？

全8種類の武器



自機のエンディミオンが使用できる武器は、全部で8種類。それぞれの武器はその種類によって、威力や攻撃範囲などの性能が異なるぞ。これらの武器は同時に3種類までしか持てない。ステージごとに、攻略に適した武器を見つけだすのがポイントだ。

## ガンポッドの選択方法

このゲームに登場する8種類の武器は、特定の敵が持つガンポッドを、アームを使って奪取することで使用可能になる。前述したとおり、同時にストックしておける武器は3種類まで。4種類目の武器を取った場合は、使用中だった武器が新しいものと交換される仕組みになっている。なお、手持ちの武器と同じ種類のものを取ると、弾数を補充することができるのだ。持っている武器はいつでも自由にチェンジできるので、敵の特徴や状況に応じた使い分けはプレイヤーの思いのまま。さらに武器の中には、アームを上下に移動させると攻撃方向や効果などが変化するタイプのものもある。武器の使い分けとアームの移動を駆使すれば、かなり多角的な攻撃を展開できるぞ！

### 上下切り換え

上



下

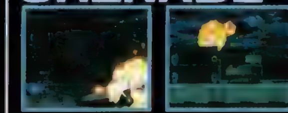


▲アームの上下を切り替えると、武器を発射する向きや、武器そのものの効果が変わる。



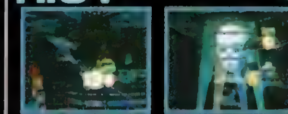

▲ボス戦や中ボス戦では、3D画面であることを生かした奥行き感のあるバトルが展開する。あっ！　と驚く演出が満載なのだ。

### GRENADE グレネード



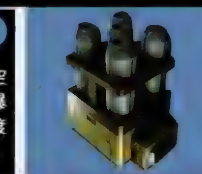

敵と接触した瞬間に爆発するグレネード弾。爆発時の威力は高く、装甲の厚い敵に対して使うと非常に効果的。

### RIOT ライオット



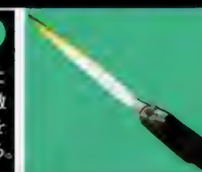

電気エネルギーを放出する電子兵器。7カウントまでチャージ可能。チャージの量に比例して威力と効果範囲がアップする。

### HEDGEHOG ヘッジホッグ

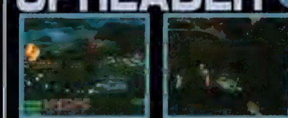
半重力ユニットを搭載した空中機雷。発射の一定時間後に爆発し、広範囲の敵に長時間に渡りダメージを与え続ける。

### BLADE ブレード

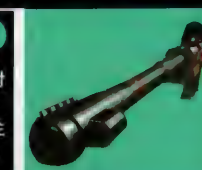
高密度のエネルギーを剣状に放出し、刃の部分に接触した敵を破壊する光学兵器。アームを動かせば振り回すことができる。

### SPREADER スプレッダー




扇状に5発の弾を発射する散弾型の武器。射程が長く、広範囲を攻撃できるが、他の武器と比較すると連射性に劣る。

### CANNON カノン

120ミリの弾丸を前方に発射する。旧式の力学兵器ながら、その破壊力と貫通力の高さで主力兵器に位置づけされている。

### VULCAN バルカン




毎分8000発もの弾丸を発射する速射兵器。優れた命中率を誇り、複数の敵機を瞬時に破壊できる使い勝手の良い逸品。

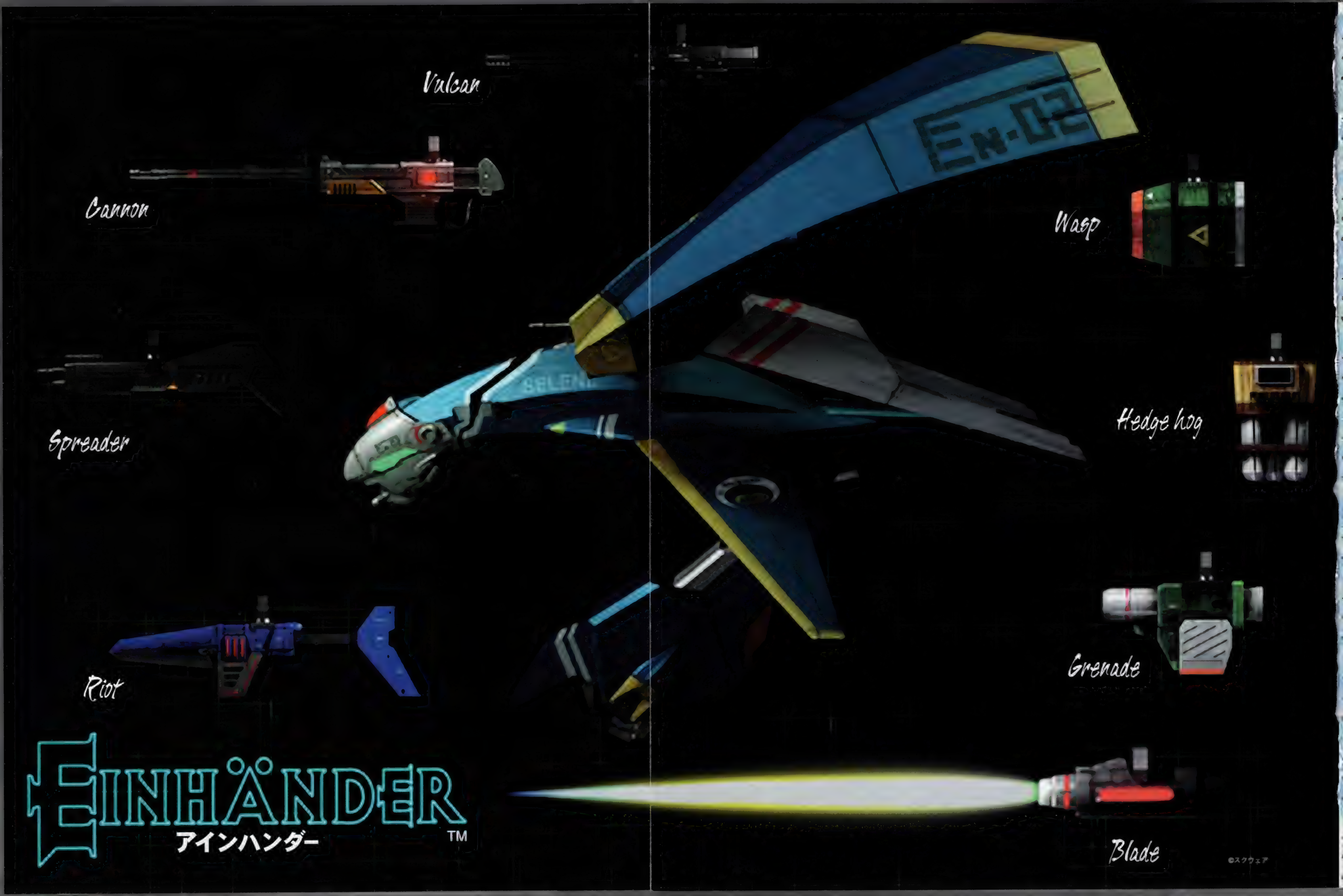
### WASP ワスプ




アームを下にセットすると破壊力の高いロケット弾に、上にセットすると敵を誘導、追尾するミサイルランチャーになる。

# 鋼鉄の腕 変幻自在

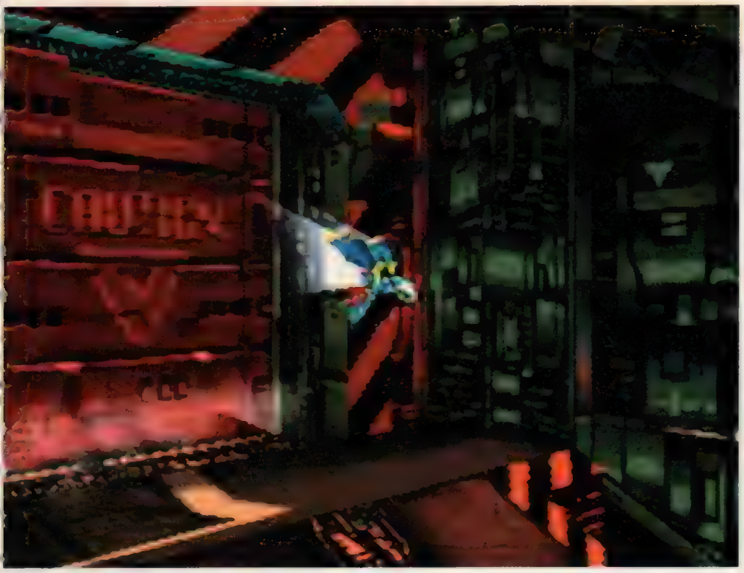
# 月からの異形の使者

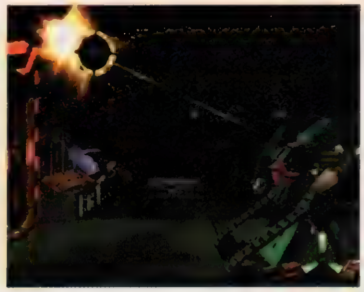

Vulcan
Cannon
Spreader
Riot
Wasp
Hedge hog
Grenade
Blade
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
©スクウェア



それは、アインハンダーと呼ばれた。
独腕の者
「腕」は貪欲だった
すべてをつかみ、我が物にした
「腕」が好むのは、敵の武器
よって、迎撃部隊の強化は、
皮肉にも「腕」にとっての喜びにしかならない
破壊し、奪い取り、
手にした武器で新たな獲物を狙う
一本の「腕」を持つ戦闘機
月からの、異形の使者
NON-BREAK SHOOTING
発売日未定
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
PlayStation
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©スクウェア
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー


撃って、奪って、ぶち壊せ。
SHOOT!
TAKE AWAY!
DESTROY!
EINHÄNDER
アインハンダー
TM
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©スクウェア
"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation







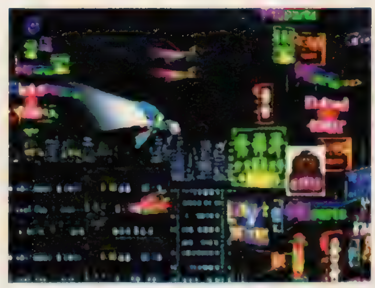
*it's called*
*"EINHÄNDER"*











発売日未定

**N**on-**B**reak **S**hooting

2033年、やっと軌道に乗り始めた“アフリカ大陸共同国家計画”が破綻を見せる。計画に反発する旧政府軍が同国北部に集結、武力侵攻を開始したのだ。翌2034年、対応に苦慮する共同政権側は、オシアナ共同連合に協力を依頼。かくして、戦闘用WAW＝もともと「人間と同じ動きをする機械」として開発された人型マシンの、初の実戦投入が決定された。

「フロントミッションオルタナティヴ」は、混迷する近未来のアフリカを舞台にした、ウォーシミュレーションである。プレイヤーは中隊長となり、WAW部隊を勝利に導かねばならない。軍から与えられるミッションは、30を越えるステージごとにさまざま。まずはその意図を理解し、3Dマップで作戦を練る。次にWAW(最大3機×3小隊)のセッティング。火器、シールド、バックウェポンの3系統の兵装と迷彩を、それぞれの部隊の役割に合わせて変えてやる。面倒なら簡易装備(格闘型・支援型・平均型)を利用してもいい。また、ヘリや超遠距離攻撃など支援部隊の設定も可能だ。そしていよいよ、WAWをフィールドへ。以降はノンストップ。同時に最大9機対9機のWAWが、フルポリゴンのアニメーションによって激突する。画面切替えはなく、広大なフィールドの至る所で「敵と味方」「複数の機体」「複数の武器」が入り乱れて戦うのだ。プレイヤーはディレクターズVIEWで全体を見渡し、戦況を判断。必要に応じて小隊に作戦変更を伝える。高低差に苦しむWAWを迂回させる必要が出てくるかもしれない。どんな局面でどんな指示を与えられたかによって、WAWは学習・成長していく。戦闘シーンは圧倒的なリアリティをもって迫る。被弾した建物は瓦礫と化し、車は炎上、砂塵が巻き上がり、破壊され膝をついたWAWからはパイロットが脱出する。そしてバックに流れるのは、気鋭リョウ・アライによるテクノサウンド。目へ、耳へ、脳へ、ノンストップの刺激。やがて戦場はダンスホールと化し、ウォーガズムの渦がプレイヤーを飲み込む。



SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
© スクウェア
戦場のダンスを踊れ。
NON-STOP SIMULATION・フロントミッションオルタナティヴ
FRONT MISSION ALTERNATIVE
1997 SUMMER
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。


人は、極限の中でヒトを知る。
彼はなぜ銃をとったのか。この戦いは、一体誰が望んだのか。
苦悩と落胆に満ちた戦場で、兵士はついに真実を知る。
フロントミッションセカンド――最前線、ふたたび炎上す。
ドラマティック・シミュレーションRPG
FRONT MISSION 2
フロントミッション セカンド
TM
9.25(thu)ON SALE
メインキャラクターデザイン：末弥 純
希望小売価格6,800円／税別
すべてにおいて前作を超越！
スリリングで壮大なドラマ。
セットアップも深く多彩に。
3D化され一段と戦略的に。
映画に迫る迫力のバトル。


「見ろ！街がめちゃめちゃだ。
何が自由のための革命だ！
ヤツら狂ってやがる。」
「別に一、誰のためでもないわ。
ただ死にたくないだけ。
一ただ、それだけ……」
「たかが機械だろ。そんな物のために
なぜ大勢の人間が死ななきゃならないんだ！」
「OCUはこの国に希望を与え、
そしてすべてを奪っていった。
何もかも……」
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
©1997スクウェア

# SaGa Frontier™
サガ フロンティア

攻略特集



## 恋人の仇討ち…それだけを胸に生きる美女

# エミリア

EMILIA

ゲーム開始直後は、エミリアは武器を何も持っていない。ロッカーでハンドバズーカ（攻撃力20、弾数4）を入手してすぐに装備させれば戦力になるが、仲間のアニーとライザはエミリアに比べてかなり高い戦闘力を持っているので戦いは彼女たちに任せてもそれほど問題はない。なお、ハンドバズーカを入手していない場合は、入獄の直前でアニーからアデニCP I（攻撃力12、弾数13）をもらえる。武器の使い勝手は同じくらい。

| 初期ステータス | | | |
|---|---|---|---|
| ヒューマン（人間）はあらゆる武器、防具が装備可能。集中力の高さを生かし、銃か攻撃系の術使いがいい。 | | | |
| 種族 | ヒューマン | 性別 | 女 |
| HP | 50 | LP | 9／9 |
| WP | 9／9 | JP | 0／0 |
| 筋力STR | 7 | 運動性QUI | 9 |
| 知力INT | 10 | 集中力WIL | 21 |
| 霊感PSY | 7 | 丈夫さVIT | 6 |
| 魅力CHA | 32 | 防御力DEF | 6 |

## エミリアはこう育てよう!

### 高い集中力を最大限に活用しよう

集中力のパラメータが[illegible]を生かすには、銃による攻撃と術の[illegible]。初期パラメータから考えても、エミリアは銃のエキスパートに育てるか攻撃系の術を使わせるかのどちらかがいい。



▶[illegible]

| 初期所有の技・術 |
|---|
| なし |

| 初期装備 | |
|---|---|
| シルティーク | 防＋3 |
| レザーブーツ | 防＋3 |



## エミリア編の見どころ!

**恋人の仇、仮面の男ジョーカーの情報を求め、ルーファス率いるグラディウスとともに戦う!**

恋人であるレンとの結婚を目前に控えていたエミリアは、仮面の男にレンを殺され、幸せの絶頂から転落。さらにレン殺害のぬれぎぬを着せられて、監獄リージョン・ディスペアへ送られる。恋人の仇討ちを誓ったエミリアは、ディスペアで知り合ったアニー、ライザとともにグラディウスという組織に入り、仮面の男ジョーカーを追うことになるのだが……。

▼さまざまなコスチュームで魅せてくれるエミリア。実は楽天家かも。





▲一方的にエミリアを犯人視するヒューズ。エミリア編では、結構イヤなヤツ!?


 イラストレーション／小林智美

※攻…攻撃力、防…防御力、暗闇耐…暗闇耐性

# リージョン紀行

## サガ フロンティア

| 発売中 RPG | ▶¥6,800 ▶スクウェア |
|---|---|
| | ▶MC（2ブロック） |

**第1章**

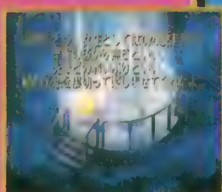
前号の付録に引き続いての『サガ フロンティア』リージョン紀行。今回は、エミリア、アセルス、リュートの3人も加えて、メインキャラ7人の序盤の攻略をお届けする!!



## A. ディスペア

**●複雑な迷宮を抜け自由を手に入れるのだ！**

[illegible]のぬれぎぬによりディスペアに到着した直後、脱走することになる。ここに特別に凝った仕掛けはないので、ステータスアップもかねて敵をガンガン蹴散らしていこう。



## B. クーロン

**●ルーファスのいるアジトを拠点に動け**

ディスペアを脱出すると、アニーとライザの正体が明かされ、ここでグラディウスという組織に入るかどうかの選択を迫られる。彼女たちの仲間になると、いくつかの訓練を受けることになるのだ。



## C. シンロウ

**●エミリア初のコスチュームチェンジ!!**

ドゥヴァンでルーンについての情報を集めてアジトに戻ると、ジョーカーがいるというシンロウの仮面武闘会に参加することに。受付の前でピンクタイガーの衣装に着替え、武闘会に出場。ここで負けても話が進行し、王宮の地下でボス戦に突入する



### エミリア編ルート

- Ⓐ ディスペア P.56
  - ［●仲間：アニー、ライザ］
- Ⓑ クーロン P.60
  - 訓練後はパーティ解散。アニーやライザに話しかけると再び仲間に。
- スクラップ P.60
  - ［●仲間：クーン、メイレン、リュート］
- ドゥヴァン P.60
- クーロン
  - ［●仲間：ルーファス］
- Ⓒ シンロウ P.58

**解説**

エミリア編のルートは基本的に目的が明確で展開がわかりやすい。困ったら、クーロンのアジトに行ってルーファスと話せば進展することも。スクラップに行く必然性はないが、ここで仲間を増やせば後が楽。

## 仲間になるキャラクター

どんなに仲間がいても、ジョーカーがからんだイベントではアニー、ライザ、ルーファスしか登場しないのだ。

### ●アニー



筋力、運動性ともに成長率が高く、剣を持たせておけば非常に頼りになる。なによりかわいい。

| 初期所有の技・術 | ●なぎ払い ●切り返し |
|---|---|

### ●ライザ



初期装備では武器を持っていないが、体術のエキスパートとして働いてくれる。

| 初期所有の技・術 | ●当て身投げ ●空気投げ |
|---|---|

### ●ルーファス



剣、銃、術とすべて使えるが、どれかひとつにしぼった方がいいだろう。剣がオススメ。

| 初期所有の技・術 | ●なぎ払い●巻き打ち ●精密射撃●全体射撃 ●克己●呪縛 |
|---|---|

### ●クーン

仲間にするときの会話が非常にイイ感じ。ただ、アニーは仲間にするのに抵抗があるようだ。

### ●リュート

成長が早いので序盤は頼りになる。ただ、ストーリー的な展開を考えるなら左の3人を育てた方がいい。

### ●メイレン

術の専門家にするなら、仲間にする価値は非常に高い。とはいえ、大事なところでは登場しないから…。

## 緑の瞳は妖魔の証、気高き眼差しは人の誇り

# アセルス

ASELLUS

[illegible]



| 初期装備の技・術 |
| --- |
| なし |

| 初期装備 | |
| --- | --- |
| コットンシャツ | 防＋3 |

## 初期ステータス

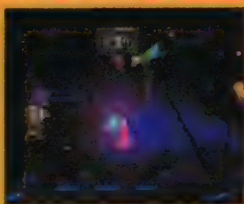
初期装備のコットンシャツは、仕立屋で服を着替えるとシルティークに変わる。

| 種族 | 半妖 | 性別 | 女 |
| --- | --- | --- | --- |
| HP | 70 | LP | 8/8 |
| WP | 10　10 | JP | 8　8 |
| 筋力STR | 10 | 運動性QUI | 13 |
| 知力INT | 15 | 集中力WIL | 11 |
| 霊感PSY | 10 | 丈夫さVIT | 12 |
| 魅力CHA | 11 | 防御力DEF | 3 |

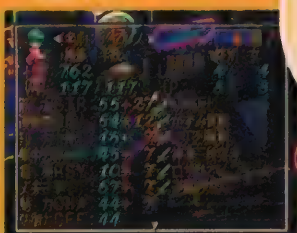
## アセルスはこう育てよう!

### 妖魔として育てるか、人間として育てるか!?

[illegible]



[illegible]



[illegible]

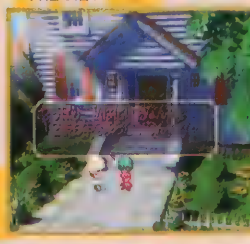


## アセルス編の見どころ!

### ようしゃなく襲いかかる、オルロワージュの追っ手！

オルロワージュの支配を逃れ、白薔薇姫とともに人間界に脱出したアセルス。そんな彼女に迫る追っ手から、いつ、どこで襲われるかわからない。一瞬の気も抜けない、スリリングな戦いが待ち受ける。

▼半妖魔になってしまった少女の苦悩も描かれる。





▲物語はファシナトゥールの少女ジーナの回想という形で展開。

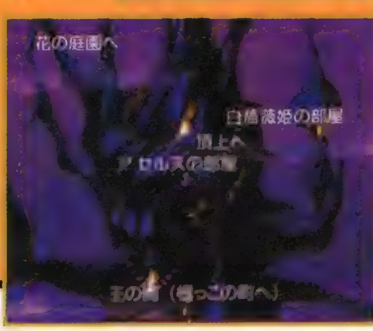
## A. ファシナトゥール

### ●永遠の空間からの脱出!

[illegible]



[illegible]




[illegible]

### ★妖術を買っておこう!

[illegible]



[illegible]

### ★アイテムは何を買う?

[illegible]

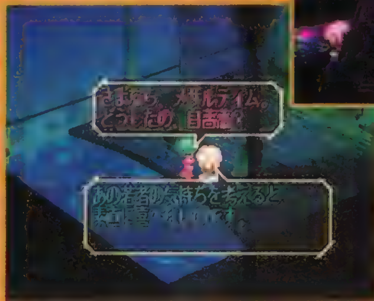


[illegible]

## B. オウミ

### ●捕えられた人魚を解放!





## C. シュライク

### ●12年ぶりの帰宅…しかし!?



### BOSS ●炎の従騎士

最初の従騎士。ブレードなどの剣を使った攻撃をしてくる。仲間の白薔薇姫と確実に連携を決めよう。



▲名前のとおり、炎属性の攻撃をしてくることも。

| HP ? | 攻撃力 ? | CR ? |
|---|---|---|

### アセルス編ルート

- Ⓐ ファシナトゥール P.60
  - [●仲間：白薔薇姫、イルドゥン]
- Ⓑ オウミ P.61
  - [●仲間：メサルティム]
- Ⓒ シュライク P.52
  - 自宅に入るとイベント、炎の従騎士との戦い
  - [●仲間：済王]
- バカラ P.61
  - 水の従騎士との戦い。ただし、必ずしもここで会えるとは限らない
- クーロン P.60
  - 森の従騎士との戦い。ただし、必ずしもここで会えるとは限らない
- ドゥヴァン P.60
  - 金獅子姫との戦い。ただし、必ずしもここで会えるとは限らない

#### 解説

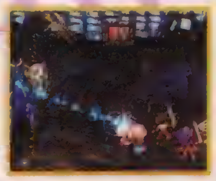
基本的にシュライクについた時点でフリーとなる。いきなり自宅には入らず、仲間を集めよう。なお、従騎士との戦いの場所は、編集部でのプレイに基づいたもの。

### ★襲い来る三従騎士をすべて倒せ!



### BOSS ●水の従騎士

2人目の従騎士。水撃など水属性の攻撃を多用してくる。盾を持っており、単体の剣技はガードされてしまうことが多い。

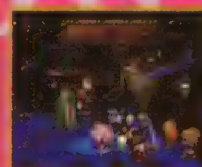


▲出会うまでに、最低でも5人の仲間を集めておこう

| HP ? | 攻撃力 ? | CR ? |
|---|---|---|

### BOSS ●森の従騎士

最後の従騎士。胞子などの全体攻撃を使用。直接攻撃をするとカウンターフィアーで混乱させられる。遠距離からの術や技で攻めろ。



▲カウンターフィアーで混乱させられるとかなり厳しい

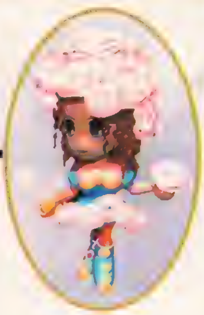
| HP ? | 攻撃力 ? | CR ? |
|---|---|---|

### 仲間になるキャラクター

序盤での仲間は白薔薇姫だけ。メサルティムはオウミをクリアするといなくなってしまうので注意。

#### ●白薔薇姫

アセルスの教育係。妖術のほか、陽術も持っているが、資質を持っている妖術メインで戦おう。



初期所有の技・術 ●スターライトヒール、フラッシュフラッド、ファッシネイション、幻夢の一撃、妖魔の剣、フラッシュファイア、太陽光線

#### ●メサルティム

水攻撃の耐性を持つ「ブルーエルフ」を持つ。中ボス戦では「生命の水」で回復に徹しよう。



初期所有の技・術 ●ファッシネイション、勝利のルーン

#### ●他にもいろんな仲間を見つけよう!

その他の仲間としてオススメはスクラップのリュートとゲン、ルミナスのルージュなど。このあたりは簡単に仲間にできるので、従騎士と戦う前に集めて一緒にステータスアップをしておこう。

### ★三従騎士を倒すと…?



金獅子姫登場!

奔放にリージョンを巡るリュートの旅は風まかせ

# リュート

LUTE



田舎のリージョン、ヨークランドでぐうたらな日々を送っていたリュート。彼は自立を決意し、故郷のリージョンをあとにする。このシナリオは自由度が高い反面、世界のことをある程度知らないと旅を進める指針が立てづらい。やり込んだ人向けのシナリオなのだ。

### 初期ステータス

初期のステータスは少し頼りないが、持ち前の成長の早さでまたたく間に強くなる。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 種族 | ヒューマン | 性別 | 男 |
| HP | 80 | LP | 10／10 |
| WP | 10／10 | JP | 0／0 |
| 筋力STR | 7 | 運動性QUI | 4 |
| 知力INT | 10 | 集中力WIL | 2 |
| 霊感PSY | 13 | 丈夫さVIT | 4 |
| 魅力CHA | 18 | 防御力DEF | 20 |

| 初期所有の技・術 |
|---|
| なし |

| 初期装備 | | | |
|---|---|---|---|
| ボーイーナイフ | 攻+7 | リジットレザー | 防+12 |
| ヨーク綿の帽子 | 防+5 暗闇耐 | コットンシャツ | 防+3 |

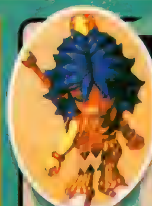
## リュートはこう育てよう!

### 何をやるにもソツがない いささか器用貧乏気味？

魅力のパラメータには少し偏りがあるが、実際はオールラウンドに何でもこなす万能型のキャラクター。剣を使わせればかなり高度な剣技まで修得するぞ。ただし、どの能力も短期間で磨き上げるのは難しく、結果的に器用貧乏で終わってしまいかねないのがツライところ。[illegible]



## リュート編の見どころ！



### 自由な仲間集めの旅に出かけよう

プレイヤー自らが立てた指針に沿って、術の資質集めでも、仲間集めでも、好きなことをできるのがリュート編の魅力。自由に旅しよう。



▲気に入ったキャラだけを仲間にしていくと楽しいぞ。



▼珍しいアイテムをコレクションしてまわる旅もイカス。

## A. マンハッタン

### ●モンドを追うヒューズの狙いは？

トリニティの執政官モンドの特命で、マンハッタンまで送り届けられたリュート。マンハッタンのファーストフード店では、モンドの身辺に探りを入れるIRPO隊員のヒューズに会える。





## B. ルミナス

### ●新たな仲間と術の資質を獲得

ルミナスは陰術、陽術の資質を修得するうえでのキーポイントであると同時に、ルージュとサイレンスを仲間にできる場所でもある。まずはここで、術の資質と強い仲間を得るのが得策





## C. バカラ

### ●ノームを追って、エミリアを仲間に

ドゥヴァンの秘密廟で4枚のカードを入手していれば、バカラで「金のカード」探しのイベントが発生する。逃げるノームを追って地下の駐車場へ行くと、エミリアがパーティに加入！





## D. シュライク

### ●2つの古墳を探索し、仲間を探せ

いわくありげなスポットが多いシュライク。このリージョンでは、武王の古墳でルーファス、済王の古墳で済王、生命科学研究所でコットンをそれぞれ仲間にできる。済王は仲間にせず、アイテムをもらうという選択肢もあり。





# E. オウミ

## ●ハミルトン艦長との出会い

頼れる仲間や術の資質を存分に集め、気がすむまで各地のリージョンを巡回したら、オウミに足を運んでみよう。オウミのレストランでは、リージョンシップ「ビクトリア」の艦長、ハミルトンとの出会いが待っている。





◀ハミルトン艦長はリュートに興味を持ったようだ



## リュート編ルート



### 解説

ここで紹介しているルートはあくまで一例。リュート編では、独自のルートで好きな仲間や好みの資質を集めてまわれるぞ。オウミへは十分に仲間を集めてから行こう。

## EVENT ●イベント

# トリニティの執政官、モンドの野望！

### ●モンド

統治組織トリニティの執政官を取りしきる執政官。昔はリュートの父とともに反トリニティ派の一員として活動していた。

### ●ハミルトン艦長

リュートの父親とモンドの過去を知る人物。乗組員は女性ばかりという異色のリージョンシップ「ビクトリア」の艦長をとるかたわら、モンドを監視していた。

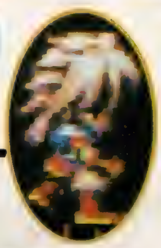
ビクトリアに乗ったリュートは、ハミルトン艦長から自分の父親とモンドの関係を知らされる。艦長はモンドを監視しながら、彼を追いつめるチャンスをうかがっていたのだ。

# リージョンシップ「ビクトリア」でモンドを追跡！

## 仲間になるキャラクター

リュート編では仲間集めそのものが目的にもなる。

### ●ルージュ



ルミナスのリージョンシップ発着場で仲間になる。

| 初期所有の術・技 | ●エナジーチェーン ●ゲート ●インプロージョン ●サイコアーマー |
|---|---|

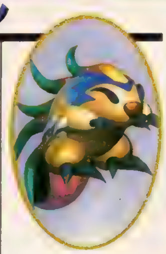
### ●サイレンス



まずオーンブルで話しかけ、クリア後に陰術の館の柱の影で再び話しかければOKだ。

| 初期所有の技・術 | ●幻夢の一撃 ●妖魔の剣 ●妖魔の小手 ●妖魔の具足 |
|---|---|

### ●コットン



生命科学研究所の内部で研究所員たちに囚われているところを助けると仲間に入る。

| 初期所有の技・術 | ●アシスト ●毛繕い ●針 ●超音波 |
|---|---|

### ●さまざまな場所で多くのキャラに会おう

ルート内では、まだまだ多くのキャラクターが仲間になる。お気に入りのキャラを選んでパーティに加えよう。



◀スクラップの酒場にいる面々も忘れてはいけない

宿命は双子の魔術士を戦いへと誘う…

# ブルー BLUE



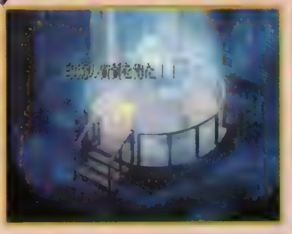
マジックキングダムの双子の魔術士、ブルーとルージュが、真の魔術の力を得るために必要な試練。それは、いろんな術の資質を獲得することと、双子の片われを倒すことだった……。術の資質を求めて、別々に行動を開始する2人。ブルー編のシナリオは、彼らの間で繰り広げられる術の資質争奪戦を中心に展開する。



## ブルーはこう育てよう!

### 術の能力を伸ばして最強の魔術士に育て上げよう

初期状態から、魔術士としての優れた能力を持つブルー。戦闘では術の力を生かし、攻撃や回復などに幅広く活躍させよう。結果としてそれが、さらなる術の能力の向上につながる。いくつもの術の資質を駆使し、攻撃、回復、補助とあらゆる役割をこなす魔術士に育てよう。





◀▲多くの資質を得ることにより、多彩な効果の術を使える。

## ブルー編ルート

- マジックキングダム P.61
- ドゥヴァン P.60
- ルミナス P.60 [●陽術の資質]
- スクラップ P.60 [●仲間：ゲン・メイレン・クーン T260G・リュート]
- オーンブル P.61 [●陰術の資質 ●仲間：サイレンス]
- ★印術の資質を得るための4つのルーン集め
  - クーロン P.60 [●保護のルーン ●仲間：ヌサカーン]
  - Ⓐタンザー P.54 [●活力のルーン]
  - シュライク P.52 [●勝利のルーン]
  - ディスペア P.56 [●解放のルーン]
- ★秘術の資質を得るための4枚のカード集め
  - Ⓑワカツ P.57 [●剣のカード]
  - バカラ P.61 [●金のカード]
  - ヨークランド P.61 [●杯のカード]
  - IRPO P.61 [●盾のカード]

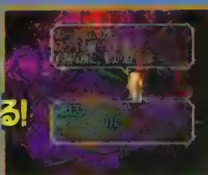
### 解説

ルーンとカードを集めるルートは2股がけが可能だが、どちらかを1つでも入手すると、もう片方のルートは放棄したとみなされる。逆に入手さえしなければ自由に仲間を集められる。

## A. タンザー

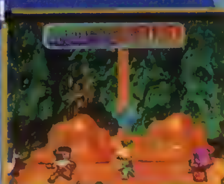
### ●巨大生物の体内で活力のルーンを得る!

クーロンかシュライクでルーンを入手していると、リージョンシップでの移動中に一定の確率でタンザーに飲み込まれる。タンザーの体内には「活力のルーン」が眠る！



### ★活力のルーンは「触る」でゲット!

活力のルーンの前にいるスライムたちとの戦闘では、スライムを何体倒してもきりがない。活力のルーンが見えたら「触る」のコマンドを実行して、ルーンを入手すればOKだ。



## 仲間になるキャラクター

ブルー編では、即戦力のゲンと後半使えるメイレンをオススメ。



### ●ゲン

ワカツ攻略にはこの人の協力が不可欠。剣技に優れた心強い仲間だ。

初期所有の技・術

●キック●なぎ払い●切り返し●巻き打ち●諸手突き●ディフレクト●二刀十字斬



### ●メイレン

彼女の銃技は後半で非常に重宝する。術よりもむしろ銃のエキスパートとして育てたい。

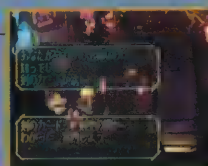
初期所有の技・術

●精密射撃●太陽光線●スターライトヒール

## B. ワカツ

### ●「剣聖の間」に眠る、剣のカードを探せ!

クーロンの裏通りにいるモンスターからゲンに関する情報を聞いてスクラップに行くとゲンを仲間にできる。彼を仲間にすればワカツに移動できるようになる。荒れ果てたワカツは魔物の巣になっているぞ。





ゲンの案内でワカツの城へ!



### ★目ではなく、耳でタイミングを計るべし

「剣聖の間」での最後の試練を突破するコツは、1枚の剣の絵柄を止めるタイミングを目ではなく、耳で計ること。失敗すると敵が出現するが、何度も試そう。ちなみに、ワカツにはスキャラ[illegible]いない。





## 父の仇、シュウザーとの死闘!

# レッド
RED

リージョンシップキグナスの搭乗員としてさまざまなリージョンを回りつつ、ブラッククロスの情報を探して回るレッド。そんな中、武器密輸組織キャンベル商会とブラッククロスとの繋がりが明らかになる。ついにブラッククロスの手がかりを掴んだレッドは、キグナスを降りる決意を固める……。





### レッドはこう育てよう!

**変身させないでステータスアップを計ろう**

アルカイザーに変身すると、ステータスアップができないので序盤はなるべくなら変身させないでレッドのまま戦闘をこなそう。また、能力的に術使いには向かないので、銃技か剣技を中心に覚えさせよう。レッドのステータスアップはアルカイザーのステータスアップに繋がることも覚えておこう。



▶体術系に育てがちだが実際は、剣技・銃技系の素質に恵まれているのだ。

### レッド編ルート

- キグナス P.61
- バカラ P.61
- キグナス
- シュライク P.52
- キグナス
- マンハッタン P.61
- キグナス
  パイレーツの襲撃。ここで仲間になる4人のキャラは、事件後いなくなるので注意。
  [●仲間：アセルス：白薔薇姫：ルーファス：ヒューズ]
- Ⓐ クーロン P.60
- キグナス
- 京 P.61
- キグナス
- Ⓑ シンロウ P.58
  [●仲間：BJ&K]
- キグナス
- ヨークランド P.61
- クーロン
- Ⓒ シンロウ
- Ⓓ シュライク
- Ⓔ クーロン

### 解説

キグナスを降りた時点で、レッドの行動は自由となる。いきなりクーロンのシュウザーと戦うこともできるが、まずはリージョンを巡って最低でも3人は仲間を集めよう。

## A. クーロン(1回目)

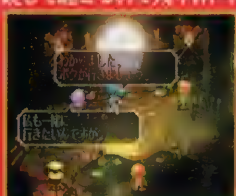
**●麻薬組織を追え!**

最初に訪れたクーロンでは、麻薬密売組織を追ってクーロンの裏通りへ。所々に現れる、怪しい人影を追っていけばOKだ。

## C. シンロウ(2回目)

**●ベルヴァとの戦い!**

右上の通路に、ブラッククロスの四天王の1人、ベルヴァがいる。中ボス戦が連続して起こるので残りWPやJPに注意。





◀▼[illegible]IRPOのドールが仲間になってくれる。

## B. シンロウ(1回目)

**●Drクラインを追え!**

Drクラインを追うことになったら、王宮内の敵がいる部屋を調べよう。隠し通路のスイッチがあるので、この先に進めばOKだ。

## D. シュライク(2回目)

**●済王を仲間にしよう**

済王の古墳で済王に勝てば、彼を仲間にできる。シュウザーとの戦いの前にぜひ仲間にしておきたい。



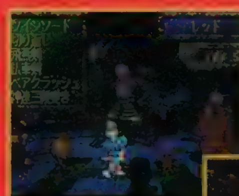


◀▼3種の神器を集めれば、済王の[illegible]ことができる。

## E. クーロン(3回目)

**●シュウザーとの決着!**

シュウザー戦は2回戦行うことになる。2回目の戦いではレッド1人だけなので、ヒーロー技の装備を忘れないように。なお、キグナスを降りた直後でも戦うことはできるが、まず勝ち目はない。





▲最初はパーティ全員で戦う。最低でも3人は仲間がいないと[illegible]

▶2回目は、シュウザーと[illegible]

### 仲間になるキャラクター

仲間になってくれるキャラは多いが、中でもオススメの3人を紹介しよう。

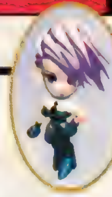
#### ●BJ&K



レッドの正体を唯一知るメカ。キグナスを降りる時点で仲間になってくれる。

初期所有の技・術 ●催眠フラッシュ

#### ●ドール



シンロウで弟を捜す女性。しかしその正体は、ブラッククロスを追うIRPOの女性隊員。

初期所有の技・術 ●パワースナッチ ●ハイドビハインド ●ファッシネイション ●幻夢の一撃

#### ●済王



遥か古の偉大なる王。戦って倒せば仲間になってくれるが、武器をもらという選択もある。

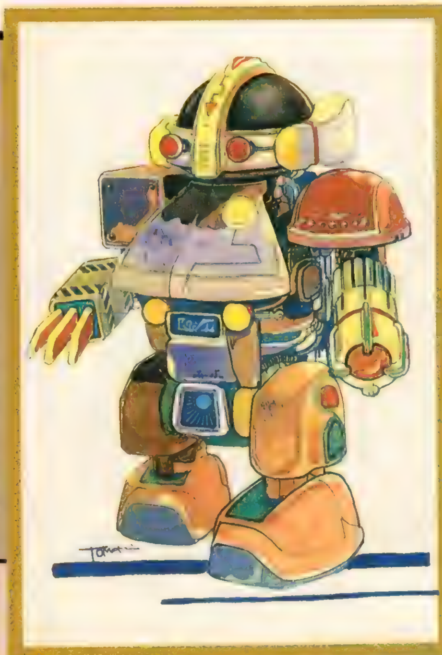
初期所有の技・術 ●草薙の剣 ●生気吸収 ●ミニオンストライク ●聖歌 ●死の属性

## 失われた記憶を求める戦闘メカ

# T260G

T260G

[illegible]





### T260Gはこう育てよう!

**成長にはイベントが必須 細かい情報も見逃すな！**

メカはヒューマンや妖魔とは異なり、戦闘を繰り返してもパラメータは上昇しない。パラメータの数値をアップさせたければ、強いパーツを手に入れて装備するか、イベントをこなしていくこと。特にイベントではパラメータの底上げができるので、ひとつひとつ確実にクリアしていきたい。些細な情報も聞き漏らさず、積極的にイベントを探していこう。



▶シュライクのイベント後、ボディタイプを変えることができるぞ。

### T260G編ルート


ボロの街 P.61
ボロ・闘機場
ボロの街
ボロ・闘機場
[●仲間：ゲン]
ボロ・クレーター
スクラップ P.60
[●仲間：メイレン、クーン]
スクラップ・カバレロファクトリー
[●仲間：リュート]
Ⓐ クーロン P.60
Ⓑ マンハッタン P.61
Ⓒ シュライク P.52
[●仲間：特殊工作車、ナカジマ零式]


### 解説

途中で得た情報を情報端末で整理すれば、それほど困らずにストーリーを進めていくことができるはずだ。また中島製作所のイベントをクリアすれば、シュライクでは自由にボディパーツを変えることができるぞ。

## 仲間になるキャラクター

シュライクでは2体のメカを仲間にすることができる。T260Gにとっては、頼りになる同類……といえるかな。

### ●特殊工作車



最初から集中射撃を持っているということで、非常に役に立ってくれるメカ。済王の古墳へ行く前に、ぜひ仲間に。

初期所有の技・術
●集中射撃
範囲射撃

### ●ナカジマ零式



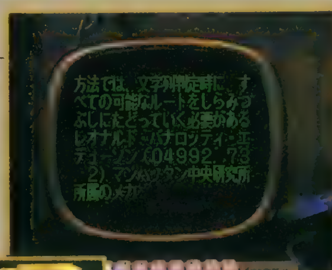
ボディタイプが高速機動型なので、行動が素早いのが特徴。攻撃力の高い武器を装備させれば頼れる存在に。

初期所有の技・術
●なし

## A. クーロン

### ●端末から情報を入手しておこう

[illegible]




[illegible]

## B. マンハッタン

### ●目指す人物は、ファーストフード店にいた……

[illegible]





[illegible]

## C. シュライク ◆中島製作所◆

### ●企業機密を探しに済王の古墳へ向かえ!

[illegible]



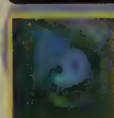
### ★できればこれも取っておきたい…!

[illegible]

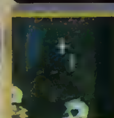
天叢雲剣



鎮魂の勾玉



水鏡の盾



故郷を救うため、指輪集めにGO!!

# クーン
COON

クーンは、倒したモンスターの能力を吸収することによって新たな能力を身に付ける。ここで重要なのが、覚えたての能力。これはスロットの一番下に記録されるので、新たな能力を覚えると消えてしまう。面倒でも、新たに能力を覚えたら、次の戦いの前に、スロットの上の方の空いているところに移動させておこう。

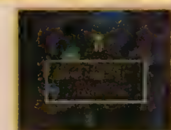


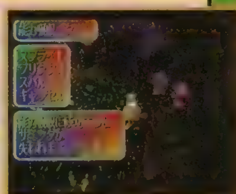


## クーンはこう育てよう!

### ●クイックセーブを活用しよう!

クーンは、ほかのキャラと違って突然強くなることもあれば、その逆もある。一度強いモンスターになってしまうと、もう敵を吸収したくなくなるだろうが、能力が少ないうちはそうもいかない。だから、戦闘前にはクイックセーブして結果が不満ならばロードするという手を取ろう。





▲▶クーン編では戦闘前にクイックセーブを忘れずにしよう。

## クーン編ルート



### 解説

クーロンからは、指輪集めの旅が本格化する。ちなみにクーロンでヌサカーンを仲間にする場合、ヨークランドに行ってから戻る必要がある。

## A. タンザー

### ●クーロンから指輪集めの旅へ

クーロンに到着すると、メイレンが指輪に関する話をしてくれる。ここで次にどこへ行くかの選択を迫られるが、実は結論はもう決まっている。リージョンシップに乗ると、タンザーへ強制連行されてしまうのだ。ここのボスは強い上、タンザーではWP、JP回復の手段がないので、クーロンで十分に能力アップしておこう。







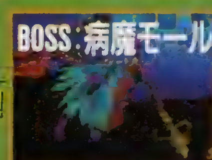

▲◀メイレンと話をしたのちリージョンシップに乗ると、タンザーに飲み込まれる。指輪を探す旅が本格的にスタートするのだ。

## B. ヨークランド

### ●病気の少女を救え!

ヨークランドには、不治の病に冒された少女がいる。最初に行った時点では助けることができないので、クーロンへ戻ってヌサカーンを連れてこよう。これでボスとの戦いが可能になる。

BOSS：病魔モール



| HP |
| --- |
| 12000 |
| 攻撃力 |
| ? |
| CR |
| ? |

▲[illegible]

## 仲間になるキャラクター

クーン編はストーリーの進行上、必然的に仲間になるキャラが多いのだ。

### ●フェイオン



タンザーで仲間になる。見た目通り体術が得意。メイレンとは知り合い!?

初期所有の技・術 ●キック ●短勁 ●裏拳 ●スウェイバック

### ●ヌサカーン



ヨークランドでのイベントに必要不可欠な人物。実は妖魔の一族に名を連ねる人物でもある。

初期所有の技・術 ●パワースナッチ ●剣 ●杯 ●幻夢の一撃 ●妖魔の剣

### ●サンダー



ヨークランドにいる。モンスターだが最初から強いので、序盤はとくに頼りになるぞ。

初期所有の技・術 ●電撃 ●グランドヒット ●突進 ●フェイント

**●メイレン** 最初から陽術が2つ使える。クーン編のキーパーソン。

**●リュート** 最初は弱いが成長が早い。なぜかサンダーの兄貴分。

**●T260G** 余ったアイテムをガンガン装備させればそれなりに働いてくれる。

**●ゲン** 剣を使わせればその実力を発揮してくれる。攻撃では頼りになる。

# Region
## リージョンガイド

数多くのリージョンから、特に重要なものをピックアップ。マップ、ショップ、ボス戦など、必要な情報を完全網羅して紹介!



2つの巨大な古墳が存在する、近代的なリージョン

# 8 SCHRIKE シュライク







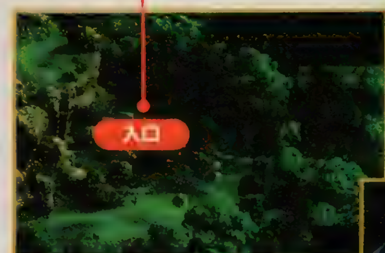


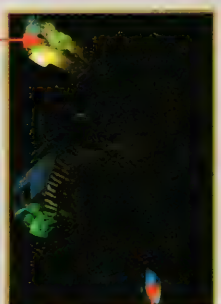

シュライクで重要なのは、勝利のルーンがある武王の古墳。また、済王の古墳や生命科学研究所は、どちらもステータスアップには最適な場所だ。ここにはアセルスの自宅もあるが、アセルスが主人公のときしかマップに表示されない。




## 済王の古墳

ブルー、レッド、アセルス、クーン以外では物語に絡むイベントは起こらない。しかし、ここには強力な仲間、済王が眠っており、彼に勝てれば仲間になってくれる。済王はどのキャラでも仲間になるぞ。



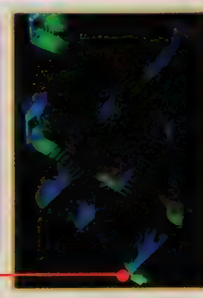



天叢雲剣、鎮魂の勾玉、水鏡の盾の3つのアイテムを台座に収めると、ここのドアが開くのだ。



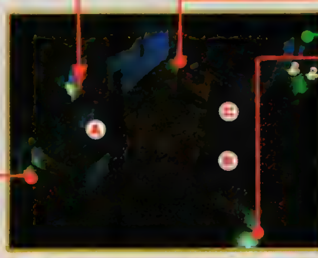



仲間にしなければ強力な武器をゲットすることも可能。

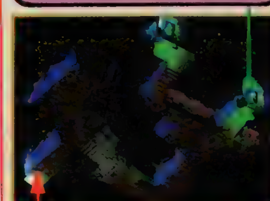


中ボス戦で勝てば入手。防御力1のアクセサリーで「聖歌」攻撃を使えるようになる。



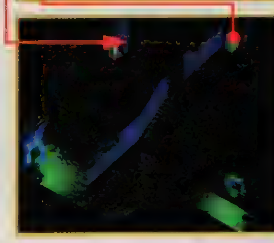



物理攻撃を回避できるうえ、水属性の攻撃を無効にできる盾。ナイトスケルトン2体に守られている。






ナイトスケルトン2体との戦闘に勝てば入手。攻撃力50の強力な剣。この剣単体でもかなり役に立つ。



### BOSS 済王

特徴 4体のナイトスケルトンに守られている。1人になるとミニオンストライクという強力な攻撃法を使ってくる。

対策 1人にするとやっかいなので、周りにいるナイトスケルトンを1体だけ残して倒し、その後、集中攻撃しよう。

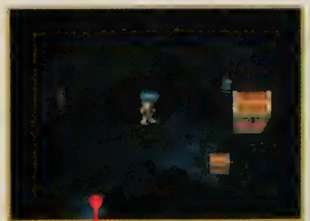


| HP ? | 攻撃力 ? | CR ? |
|---|---|---|

※マップ内の矢印は、マップ攻略(ボス、イベント)の順路を示しています。また、マップ内の英字は大文字から小文字への一方通行を示しています(例Ⓐ→ⓐ)。

## 武王の古墳

T260Gとクーン以外のキャラで、ルーン集めをした場合に訪れることになるダンジョン。敵の総数は多くはないが、一部に密集しているので歩きにくい。ボスまでの道はそう遠くないが、内部にはアイテムが数多く落ちているので、念入りに歩き回りたい。

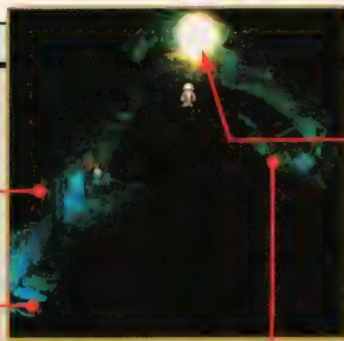




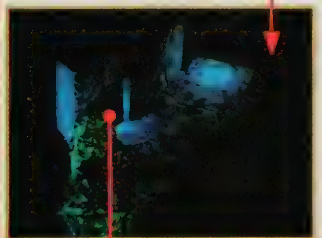
▲巨大な宝箱と小さな宝箱。開けるとモンスターが登場して戦闘になり、倒すとアイテム入手。大きい箱が万能油、小さい箱が強力傷薬。



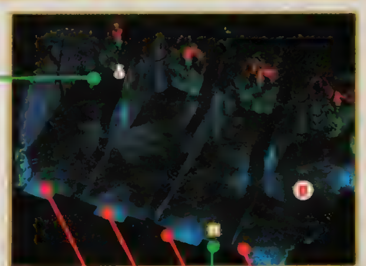
**仲間キャラ●ルーファス**
ルーン集めの途中、ここで話かけると仲間に。カードを集めていたり、すでに勝利のルーンを取っていると仲間にならない。

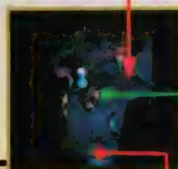




**●500クレジット**



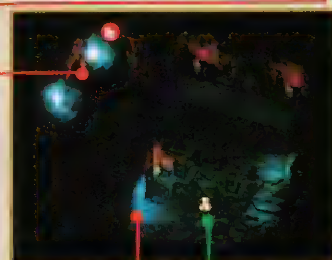


**●ブラッドチャリス**
気絶に対する耐性を得る。防御力1。



▲一度棺桶の並ぶ場所を経由してここへ。ⓐへの道は一方通行。





**●シャドウナイフ**
攻撃力9のナイフ。「影縛り」を使える。



### BOSS ●スカルラドン

**特徴** 最初のターンは一切の攻撃が通じない。身体を起こしてからが本番。

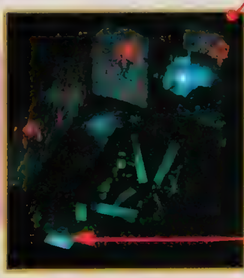
**弱点** 耐久力がケタはずれなので、倒すのに苦労する。強力な攻撃で連携させろ。

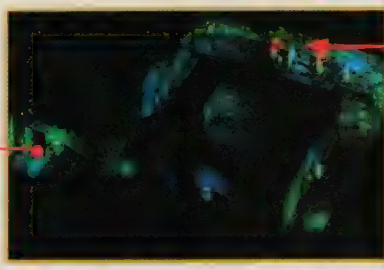


▲敵の耐久力の高さが厳しい。序盤で戦うことになったら、長期戦を覚悟しよう。

| HP ? | 攻撃力 ? | CR ? |
|---|---|---|







**●200CR**

**●刀**
優美で高品質な刀身を持った、無銘の刀。技量の優れた者が使うと、絶大な威力を発揮する。攻撃力は34。

## 中島製作所

**仲間キャラ●特殊工作車**

| | 商品名 | 価格 |
|---|---|---|
| 買い取り屋 | ボーイーナイフ | 10 |
| | ブロードソード | 20 |
| | クックリ刀 | 20 |
| | レーザーナイフ | 30 |
| | サムライソード | 50 |
| | セラミックサーベル | 60 |
| | ツインソード | 80 |
| | 高周波ブレード | 110 |

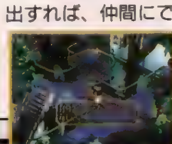
| | 商品名 | 攻／弾 | 価格 |
|---|---|---|---|
| 重火器屋 | インスタントキット | ― | 30 |
| | 電磁活性膜 | 防25 | 148 |
| | ミサイルポッド | 12／8 | 300 |
| | ハンドバルカン | 15／60 | 450 |
| | 電磁放射銃 | 20／6 | 750 |
| | レーザーカービン | 25／10 | 1110 |
| | イオンライフル | 27／10 | 1250 |
| | 電束放射銃 | 33／3 | 1880 |

メカ用の装備品を売っており、いくつかの装備品を売ることもできる。ここで仲間になる特殊工作車は、主人公によっては仲間にならない場合もある。

## 生命科学研究所

**仲間キャラ●コットン**

何かの研究が行われている施設。ステータスアップに最適な場所。ここに捕らえられたコットンを救出すれば、仲間にできる。



◀たむろしている研究員はすべて敵だ。

## 街

レッドの場合イベント戦闘が起こる。街には本屋もあり、武王と済王にまつわる文献が読める。宿屋は無料なので、どんどん利用しよう。



▲レッドの場合、街の子どもが済王の古墳の入口を教えてくれる。

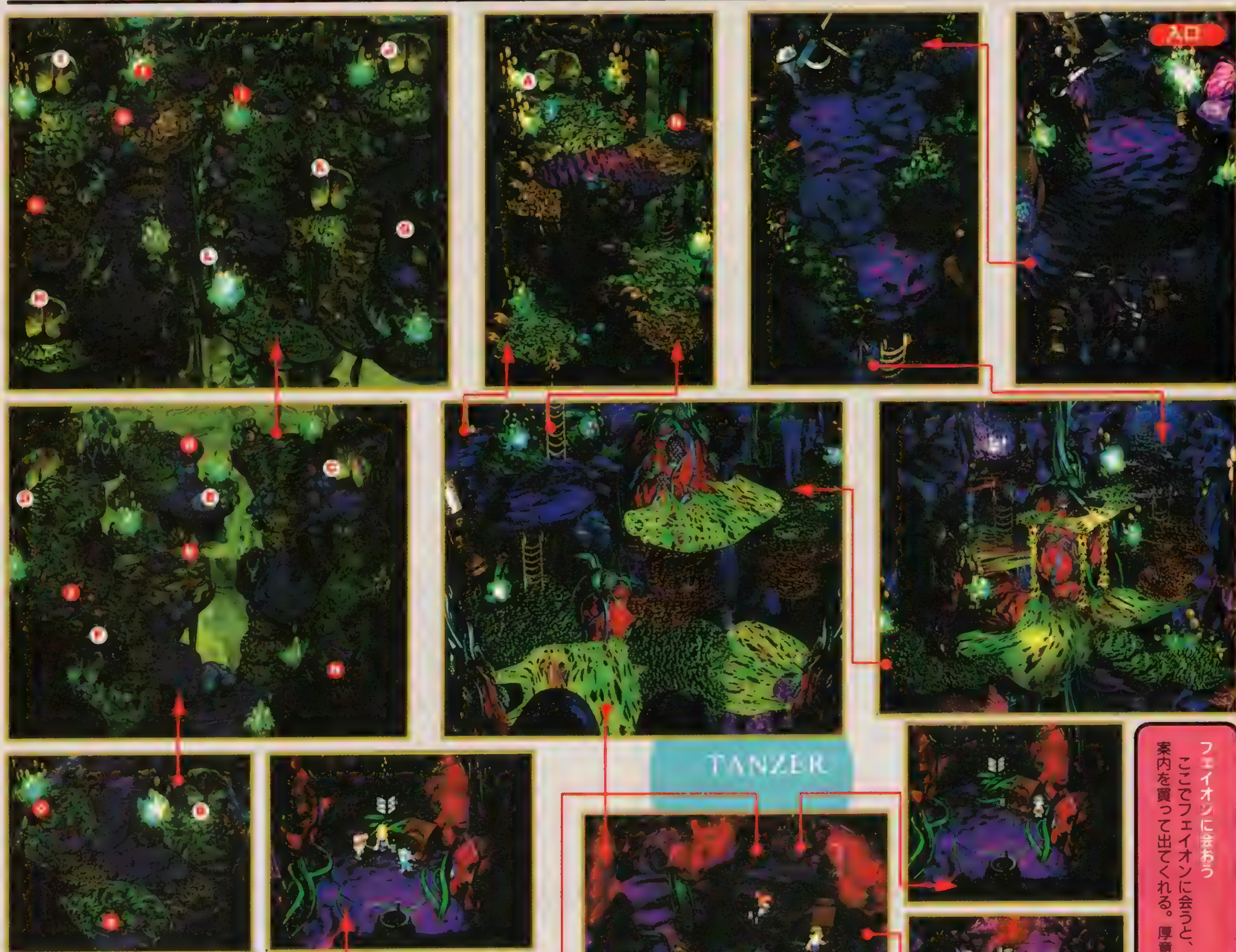
移動中のリージョンシップを飲み込む巨大生物

# TANZER タンザー




ブルーは活力のルーンの取得、クーンは指輪探しと、キャラクターによって目的が異なる。クリアルートも途中から違っているので、マップを見ながら確認しよう。タンザーの体内に入ると、目的を果たして脱出するまでWPとJPを回復できない。技と術の乱用は禁物だぞ。

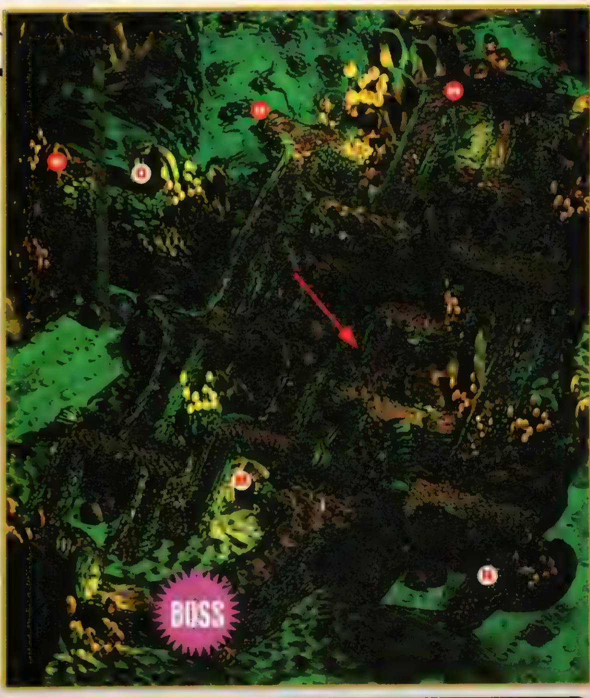


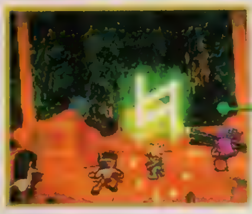




**注◆この先、一方通行多し！**
タンザーの器官に吸い込まれて別の場所へ運ばれると、元の場所へは戻れない。器官に入る前にマップで移動先を確認だ。

**フェイオンのアジト**
タンザーの体内で暮らす人々の生活圏。LPだけならここで回復できるので、ピンチに陥った場合はすぐここへ戻ろう。

**フェイオンに会おう**
ここでフェイオンに会うと、目的地までの道案内を買って出てくれる。厚意に甘えよう。

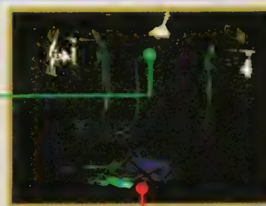


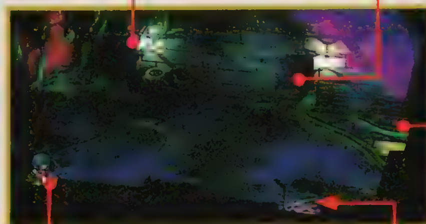
活力のルーンをゲット!

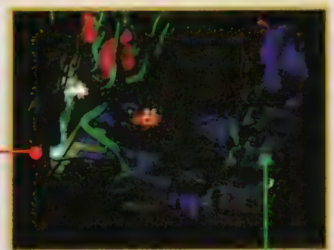
ⓜのすぐ左にある坂道を下りた場所からは、下の段に飛び降りることができる。そこから活力のルーンまでは1本道だ。ルーンは3匹の大スライムと、特大スライムに守られている。特大スライムを倒してルーンをいただこう!





攻撃力12のミサイル兵器。T260Gなどのメカに装備させると、優れた威力を発揮するぞ。





JPを回復できないタンザーの体内では、非常に貴重なアイテム。HP回復の術が使えるメイレンに持たせておこう。

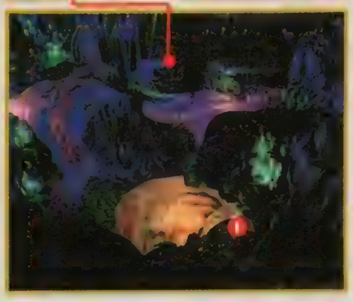



フェイオンが仲間に

案内役だったフェイオンがついに仲間に。





## ●カモフック

ノーマッドの片腕。HPがやたらに多く、しぶとい。銃技で攻撃してくるやっかいな敵。

後にボス戦を控えているだけに、術や技の使用は控えたい。長期戦覚悟で地道に攻めよう。



▶レッド編にも登場している中ボス。

| HP ? | 攻撃力 ? | CR ? |
|---|---|---|

## ●バーゲスト

カモフックと一緒に出現する。打撃系の攻撃で味方1人に大きなダメージを与えてくるぞ。

連携を封じるため、まずはこちらを仕止めるのが正解。集中して攻撃すれば苦労せずに倒せる。



▶角や突進などの特殊攻撃を使う。

| HP 297 | 攻撃力 25 | CR 18 |
|---|---|---|

## ●タンザー

巨大生物タンザーの心臓部。パーティの背後にある2つの触手を操りながら攻撃してくる強敵。

攻撃目標に選択できない2本の触手は無視。単体攻撃の術と技で連携を組み立てて攻め落とせ!



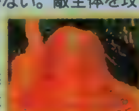
▶痛覚倍増と振動波が脅威。泣けるほど強い。

| HP 4800 | 攻撃力 ? | CR 0 |
|---|---|---|

## ●特大スライム

3匹の大スライムをはべらし、活力のルーンを守っている。溶解液などの特殊攻撃がやっかい。

前にいるスライムを倒さないと攻撃が届かない。敵全体を攻撃する術や技を使って倒そう。



▶毒やマヒなどの状態異常を伴う攻撃が得意

| HP 800 | 攻撃力 12 | CR 0 |
|---|---|---|

## ノーマッドを助けよう!

ノーマッドを追ってタンザーの体内を奥深くまで進んでいくと、ノーマッドがタンザーの心臓部に吸収されかけている。いろいろと妨害されたことはこのさい水に流して、彼女を助けるのだ!





◀▲タンザーは手強い。こちらも十分に強くなっていないと勝てないぞ。

無実の罪で捕らわれた監獄リージョンから脱出せよ

# ディスペア




ディスペアは、リージョン自体が丸ごと監獄になっている。傷心のエミリアのストーリーは、ここからスタートするのだ。ここでは所長の道楽で、解放の日と称される脱走大会が開かれている。地下にある解放のルーンまで無事たどり着けば、堂々と脱獄できるのだ。ただし、今までに脱獄に成功した者は1人しかいないという……。




## 武器は好みで選ぼう

マップをよく見ていれば、迷うことはまずないはずだ。途中にある「ハンドバズーカ」を取り逃しても、ボス戦直前で「アグニCP1」を入手できるぞ。




これを取ると、警備員が現れる。ロッカーに隠れないと、ゲームオーバー。(攻20／弾4)

この時点では頼りになる盾。できれば取っておきたい。

赤外線に当たると敵が出てくる。慎重に避けていこう。

## BOSS

### ニドヘッグ

**特徴** 防御力がとにかく高い。HPもそれなりに高いので、長期戦は必至といえる。強力な武器のそろっていないこの時点では、かなりの強敵となるだろう。

▲実は倒せない。途中で逃げられてしまうのだ。

**攻略法** ハサミが強力。エミリアはあえて攻撃せず防御を固めておくのもいい。攻撃はアニーとライザに任せ、連携攻撃を狙っていくといいだろう。

| HP 3000 | 攻撃力 59 | CR 0 |
|---|---|---|

剣豪たちの魂が眠る荒廃したリージョン

# WAKATSU ワカツ




トリニティの攻撃を受けて壊滅した、剣の達人たちのリージョン。現在では崩れた城郭だけが、剣豪たちの墓標のごとく寂しげに建つのみだ。ここへは秘術の資質を修得するのに必要な「剣のカード」を取りにくることになる。カードがある剣聖の間まではゲンが案内してくれるため、道に迷う心配はないが、脇道を探索すると武器や防具が手に入るぞ。しっかり集めよう。





古代の遺跡と王宮を探索せよ

# SHINGROU 8 シンロウ







レッドではベルヴァ、エミリアではジョーカーと、ストーリーの鍵を握る敵キャラが登場するリージョン。エミリアではそれほどでもないが、レッドではかなり広い部分を探索する必要がある。そのぶんレッド編では手に入るアイテムも多いので、確実にゲットしていこう。




## シンロウ遺跡

エミリア編では訪れる必要のない場所。レッド編では、シンロウに来るなりドールという女性の頼みを受け、ここへ来ることになる。途中のボス（一旦遺跡を出るとまた復活するので注意）を倒しながら最深部まで進んでいくと、ブラッククロス四天王の一人ベルヴァとの戦いになるぞ。なお、ここでは勝っても負けても話は進む。



## シンロウ王宮

王宮では、エミリア編で仮面武闘会からジョーカー追跡のイベントが、レッド編ではベルヴァとの最終決戦が待っている。なお、レッド編では１回目のベルヴァ戦に勝っていると、地下基地へ行く必要はないのだが、多数の強力なアイテムがあるので、遠回りしてでも取りに行った方が得。




### BOSS ●ゴブリン

特徴 盾で攻撃を防がれることが非常に多い。防御力も高く、長期戦となるおそれがある。

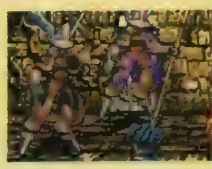
攻略 技を主体に攻める。また体術の投げ関係は防がれることがないのでライザを育てておくと心強いだろう。

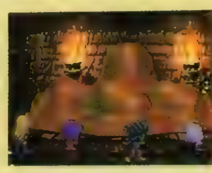
▶まずは黄戦闘員を排除し、集中攻撃しよう。

| HP | 800 | 攻撃力 | 38 | CR | 80 |
|---|---|---|---|---|---|

### BOSS ●ガイアトード／ヴァルキリー／スライム大

遺跡では、先に進むために必ず倒さなくてはならない敵キャラが3カ所に設置されている。最初のガイアトードはさほど強くはないので、消費JPの少ない攻撃による連携で簡単に倒せるはずだ。続くヴァルキリーはHP、防御力ともに高くこちらの攻撃を無効化したりするが、さすがに連携までは無効化できない。強力な技同士を連携させ、短期決戦に持ち込もう。スライム大は、必ず毎ターン１体ずつ復活するので、最低１ターンに2体以上倒せるように計算して戦おう。なお、これら3種の敵キャラは、一度遺跡を出ると復活するぞ。


◀強力な攻撃を連携させて、さっさと倒そう。


◀スライム大のHPは、1体あたり800だ。

### BOSS ●ベルヴァ（１回目）

特徴 こちらが攻撃をするとスウェイバックを閃いて、ことごとくかわされてしまう。攻撃力も高い。

攻略 飛燕剣などの遠距離技、術、体術の投げ技などは通用する。これらを交えて連携技を狙おう。

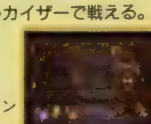

▶普通の攻撃は完璧に無効化されてしまう。

| HP | ? | 攻撃力 | ? | CR | ? |
|---|---|---|---|---|---|

### BOSS ●ベルヴァ（2回目）

特徴 こちらが攻撃すると、ベルヴァカウンターを閃いて反撃してくる。１回目より明らかに強敵だ。

攻略 基本的な戦い方は１回目と同じ。レッド編では前回負けていれば、アルカイザーで戦える。


▶やはり連携技メインで戦おう。

| HP | ? | 攻撃力 | ? | CR | ? |
|---|---|---|---|---|---|

※シンロウ王宮内のマップのみレッド編、エミリア編のルートが入り組んでいるため順路を示す矢印は活愛しています。

# 18Region リージョンガイド

**ショップ 仲間キャラ**

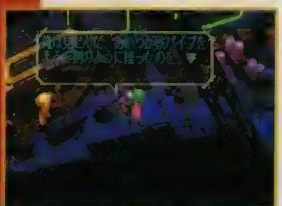
前記以外の18リージョンのショップと仲間キャラのガイドを、まとめて一挙に紹介。なお、仲間キャラは主人公によっては仲間にならない場合もあるので注意。

## KOWLOON クーロン

### ●治安は悪いがショップの数はピカイチ！

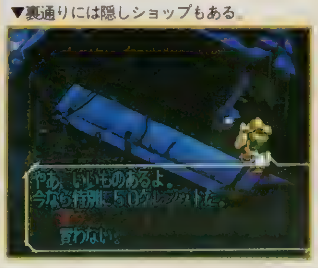
**仲間キャラ** ヌサカーン、アニー、ライザ、ルーファス

さまざまな人々が行き交う、リージョンシップのターミナル。ショップの数も多く、宿屋（1泊10CR）や金とクレジットの交換所も存在しており、ゲーム中何度も足を運ぶことになる。また、地下には下水道や広大な自然洞窟が広がっているなど、見どころも多い。



▲人が多く、さまざまな情報を聞くことができる。主人公によっては、大勢の仲間も見つかる。

▼裏通りには隠しショップもある。



**クスリ屋**

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| 傷薬 | 20 |
| 強力傷薬 | 150 |
| 最高傷薬 | 400 |
| 石化回復 | 80 |
| 万能油 | 80 |
| 術酒 | 200 |
| 神酒 | 1000 |

**買い取り屋**

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| レザーブーツ | 7 |
| レザーグラブ | 10 |
| リジッドレザー | 45 |
| 毛皮 | 100 |
| 炎獣の革 | 400 |
| 魔獣の革 | 800 |
| 竜鱗の盾 | 3000 |

**ヘルメット屋**

| 商品名 | 防御力 | 価格 |
|---|---|---|
| ジャンクヘルム | 4 | 130 |
| ヨーク綿の帽子 | 5 | 170 |
| ファイバーフード | 6 | 210 |
| 赤外線スコープ | 6 | 250 |
| レーザースコープ | 7 | 300 |
| ミラーグラス | 8 | 300 |

**重火器屋**

| 商品名 | 攻撃力／弾数 | 価格 |
|---|---|---|
| 火炎放射器 | 33／3 | 1880 |
| ソニックブラスター | 25／16 | 1110 |
| 電撃砲 | 25／4 | 1110 |
| 対装甲ロケット | 55／2 | 4020 |
| キラーハウンド | 44／4 | 3200 |
| 粒子加速砲 | 45／8 | 3300 |
| マシンバルカン | 30／40 | 1550 |
| 破壊光線銃 | 50／7 | 4020 |

**ガンショップ**

| 商品名 | 攻撃力／弾数 | 価格 |
|---|---|---|
| アグニSSP | 9／15 | 140 |
| ペンドラゴン | 13／8 | 260 |
| アグニCP1 | 12／13 | 230 |
| ガーランド | 22／8 | 640 |
| ブラックイーグル | 28／6 | 980 |
| カスタムスナイパー | 31／6 | 1180 |
| アグニMBX | 36／20 | 1550 |
| リーサルドラグーン | 60／5 | 4020 |

**アーミーショップ**

| 商品名 | 防御力 | 価格 |
|---|---|---|
| ファイバーベスト | 8 | 250 |
| 防弾ベスト | 18 | 860 |
| コンバットスーツ | 15 | 710 |
| パワードスーツ | 50 | 5200 |
| 防護服 | 8 | 250 |
| 強化服 | 10 | 350 |
| アーマーグラブ | 8 | 250 |
| サイバーグラブ | 9 | 300 |

**刀剣屋**

| 商品名 | 攻撃力 | 価格 |
|---|---|---|
| レーザーナイフ | 15 | 330 |
| サムライソード | 19 | 490 |
| セラミックサーベル | 22 | 640 |
| ツインソード | 20 | 800 |
| 高周波ブレード | 30 | 1111 |
| 刀 | 34 | 1390 |
| ルーンソード | 50 | 2850 |
| ゼロソード | 60 | 4000 |

**足防具屋**

| 商品名 | 防御力 | 価格 |
|---|---|---|
| レザーブーツ | 3 | 70 |
| ラバーソウル | 5 | 130 |
| ジェットブーツ | 7 | 250 |
| フェザーグリーブ | 7 | 210 |

SHOP

## DUVAN ドゥヴァン

### ●占い師たちの集うリージョン



▲神社にいる零姫はおみくじも売っているが……

多くの占い師たちが集い、旅人の進むべき道を示してくれるリージョン。ここは、秘術、印術の資質を得るためのスタートラインとなっており、秘術か印術の資質を求めるなら、必ず立ち寄らなくてはならない。また、神社にいる零姫からは場の系統に属する術の情報も聞くことができる。

**秘術の館**

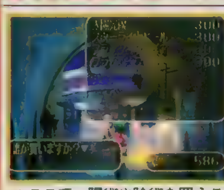
| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| 剣 | 300 |
| 盾 | 300 |
| 杯 | 300 |
| 金貨 | 150 |

**印術の館**

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| 勝利のルーン | 300 |
| 活力のルーン | 300 |
| 保護のルーン | 300 |
| 解放のルーン | 300 |

## LUMINUS ルミナス

### ●光と闇のリージョン



▲ここで、陽術や陰術を買うこともできる。

陽術の資質を得ることができるリージョン。しかし、そのためには「光の迷宮」と呼ばれるダンジョンに挑戦しなくてはならない。また、ここから闇のリージョン、オーンブルへ行くこともできる。

**仲間キャラ** ルージュ

**陽術の館**

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| 太陽光線 | 300 |
| スターライトヒール | 300 |
| フラッシュファイア | 600 |
| フラッシュフラッド | 300 |

**陰術の館**

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| パワースナッチ | 600 |
| ハイドビハインド | 300 |
| シャドウネット | 300 |

## SCRAP スクラップ

### ●鉄クズ加工の工場が建ち並ぶ

ジャンク屋では、先にお金を払ってアイテムを3つ入手。何が入手できるかはランダムだ。「がらくた」などの"ハズレ"が出る場合も。なお、ここからクーロンへ行くにはクレジットが必要なので注意。宿屋は1泊10CR。

**仲間キャラ** ゲン、リュート、メイレン、T260G、クーン

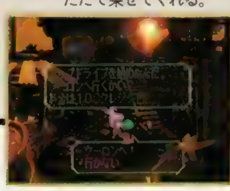
**●ジャンク屋で入手できるもの**

**剣**
サムライソード
セラミックサーベル
レーザーナイフなど

**防具**
バックラー
レーザースーコプ
シェルガードなど

**銃・重火器**
カスタムスナイパー
電磁放射銃
ガーランドなど

▼CRが足りない場合にはただで乗せてくれる。



## FASCINATOOL ファシナトゥール

### ●時を刻まぬ、幻想的なリージョン



▲針の城に行けるのは、アセルスが主人公の場合のみ。

アセルスの出発点となる、妖魔が棲むリージョン。妖術が買える唯一の場所だ。ゴサルスの家では、クレジットではなくLPの最大値と引き替えになる。ここで失ったLPは、永久に戻ってこないので注意。

**仲間キャラ** 白薔薇姫、イルドゥン

**ゴサルスの家**

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| 幻魔 | LP3 |
| トウテツパターン | LP2 |
| 木陰のローブ | LP1 |
| 砂の器 | LP1 |

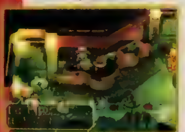
**妖術の館**

| 商品名 | 価格 |
|---|---|
| ファッシネイション | 300 |
| 幻夢の一撃 | 500 |
| 硝子の盾 | 300 |

## MANHATTAN マンハッタン

●巨大なショッピングモールがある都会

近未来的なリージョン。巨大なショッピングモールが存在する。



▲しばしの休息を楽しむヒューズ。

| 宝飾店 | | |
|---|---|---|
| 商品名 | 防御力 | 価格 |
| パールハート | 2 | 1500 |
| 紅炎石 | 1 | 1500 |
| 銀氷石 | 1 | 1500 |
| 精霊銀のピアス | 1 | 1500 |
| ブラッドチャリス | 1 | 4000 |
| パープルアイ | 4 | 8000 |
| ワンダーバングル | – | 10000 |
| 策士の指輪 | ? | 3000 |

仲間キャラ ヒューズ

## BORO ボロ

●古代のメカが発掘できるリージョン

T260Gを主人公にした場合、出発点となるリージョン。住民たちは掘り出したクズ鉄を売って生計を立てている。



◀ボロのリージョンには、巨大なクレーターもある。

| アイテム屋 | | |
|---|---|---|
| 商品名 | 攻/弾 | 価格 |
| 傷薬 | – | 30 |
| 強力傷薬 | – | 200 |
| 最高傷薬 | – | 600 |
| 石化回復 | – | 100 |
| 万能油 | – | 100 |
| インスタントキット | – | 20 |
| 破壊光線銃 | 50 7 | 10000 |
| 粒子加速砲 | 45 8 | 10000 |

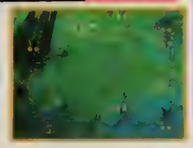
仲間キャラ ゲン

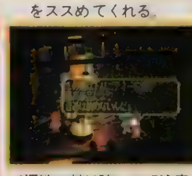
## YORKLAND ヨークランド

●酒造が盛んな田舎リージョン

いくつもの酒蔵が立ち並ぶ、田舎風の情緒あふれるリージョン。リュートを主人公にした場合の出発点でもある。沼地の奥には、杯のカードが眠る。

仲間キャラ サンダー





▼住人たちは、盛んに酒をススメてくれる。

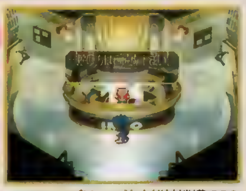
◀沼地の敵は強いので注意。

## IRPO IRPO

●平和を守る治安維持機構のリージョン

リージョン間の治安を守る組織、IRPOの本拠地。リージョンそのものが、いわば巨大な警察署となっていると言える。ここでは、盾のカードの情報を得ることができる。

仲間キャラ ヒューズ



▲ヒューズはこの治安維持機構IRPOの隊員だ。

## NELSON ネルソン

●リージョンシップが行き来する港街

オウミを経由して、来ることができるリージョン。港町らしく、酒場では名物の骸骨の骨踊りと、女性ダンサーの回転ダンスなど、軽い遊びを楽しむことができる。



▶港町らしく、酒場はいつもにぎわっている。

## BACCARAT バカラ

●超高層ビルのリージョン

1つの巨大なビルがそのままリージョンとなっていて、中には駐車場、ホテル、カジノ、バーがあり、基本的にエレベータで移動する。ちなみにビルのオーナーはノームさん。

仲間キャラ エミリア



▲200階分のホテルフロアを、階段で実際に降りることも可能。

## OWMI オウミ

●湖畔に臨む平和なリージョン

大きな湖のあるリージョン。湖には人魚が住んでおり、シップの発着所ができて以来、漁師の網にかかってしまうことが多い。湖を流れる花びらは、人魚からのメッセージらしい。（宿は無料）。

仲間キャラ メサルティム



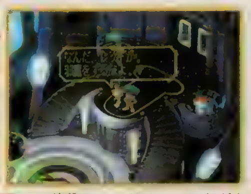
▲ここには、指輪の収集家も住んでいるらしい。

## CYGNUS キグナス

●世界中を巡るリージョンシップ

巡回ルートに沿って、さまざまなリージョンを巡っているリージョンシップ。レッドにとっては、第2の故郷とも言うべき重要な拠点。レッド以外の主人公は、乗り込むことはできない。

仲間キャラ ルーファス、アセルス、白薔薇姫、ヒューズ



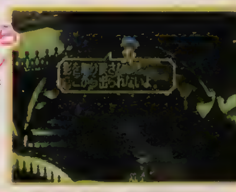
▲普段のレッドは、このキグナスの機関士見習いだ。

## OMBRE オーンブル

●陰術の資質が得られる影のリージョン

ルミナス経由で来ることができる。陰術の資質を求める者が挑戦するリージョンだ。ここに入った者は、切り離された自分の影を追いかけ、再び取り戻すまで出ることはかなわない。

仲間キャラ サイレンス



▲影が命を持って活動している。敵の影と接触すると戦闘になるぞ

## MAGIC KINGDOM マジックキングダム

●魔術が支配する魔法の王国

ブルーを主人公とした場合の出発点でもある、魔術の盛んなリージョン。ここの出身者は、例外なく魔術の資質を持つといわれている。ブルーが主人公の場合、目的を達成するまでここに帰ってくることはできない。

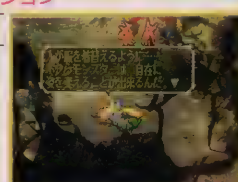


▶魔術のメッカだけあって、町並みは中世風。

## MAGMEL マーグメル

●混沌を漂うリージョン

クーンを主人公にした場合の出発点となる、モンスターたちのリージョン。リージョン自体が常に移動しているため、リージョンシップでは行くことができない。現在はリージョンの寿命が近づき、崩壊間近の危機を迎えている。



▶ここの住民はすべてモンスター。

## MUSPELHEIM ムスペルニブル

●指輪の情報が聞けるリージョン

妖魔である「指輪の君」が治めるリージョン。ここでは、時術に関する情報を聞くことができるらしい。また、「指輪の君」という名前から察するに、クーンの集めている指輪に関する情報についても聞くことができそうだ。



▶現段階では、むげに追い返されるだけ。

## KYO 京

●日本的な雰囲気のリージョン

リージョンシップで誰でも訪れることが可能だが、今のところ重要なイベントは起こらない。ただし、レッドが最初に訪れたときは、書院にいる哲学的なロボットから、ブラッククロスについての情報を得ることができる。



▶修行場では精神の鍛錬で、心術の資質を得ることが可能









# 『FFVII』の主人公ここに登場

## 凶斬りさく裂!!

この「FFT」も「FF」シリーズの外伝的ストーリーとして作られ、魔法などいろいろと共通点も多い。そんな中で、今回紹介するのは、今年1月に発売された「FFVII」の主人公・クラウドの存在だ。あの巨大な剣を振り回し、リミット技を繰り出すクラウド。その勇姿がこの「FFT」でも見られるとは……。

このゲーム中で、クラウドは第4章で登場することになる。左で紹介した写真は、そんなクラウドが使うアクションアビリティ"リミット"の中の1つ"凶斬り"が発動したシーンのもの。その強大な能力のすべてをここでは紹介できないが、この後ますます過酷になる戦いの中で、クラウドのリミット技は大きな助けとなるだろう。そして、クラウドといえば、「FFVII」で名コンビを組んだあのキャラ……。あのキャラの登場も確認されているぞ。それも、ヒロインらしく、花に関係したところで……。

この「FFT」にはこんな隠し要素が満載されている。それをすべてチェックしてこそ初めて、究極の"FFTマスター"といえるだろう。キミも隅から隅までチェックして、極めてみよう。



## 大公開!! クラウド

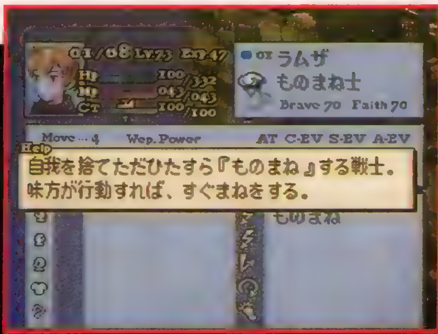
かなりプレイ時間がかかるこのゲーム。中でも第4章は秘密の宝庫！　ここでの行動がゲームクリアの度合いを決めるのだ。今回はその秘密のいくつかと、詰まりがちな第3章を徹底ガイドだ!!

# Final Fantasy TACTICS

ファイナルファンタジータクティクス

  イラストレーション／野村哲也

# 2大隠し要素






「ＦＦＴ」のジョブの中で、キャラ固有のジョブを除いた、第20番目のジョブ。それがこの“ものまね士”だ。そのアクションアビリティは、もちろん“ものまね”。味方の攻撃をそっくりにまねる、ある意味では究極のアビリティだ。

そして、そのデータを見るときに見逃せないのがＨＰ成長率・補正率の高さ。なんとこのものまね士のＨＰ成長率・補正率は全ジョブ中でもNo.１！　あのモンクよりも高いのだ。ちょっと意外な感じもするが、転職条件の厳しさも考えれば、妥当なところかも。また、ＣＴ補正率も忍者を抜いて第１位と、これも魅力だ。ここで気になる転職条件だが、基本的なジョブを最高レベルまで上げて、ほかのジョブもかなりのレベルまで揃えること。細かなところは自分で見つけ出して、その力を自分の目で確かめてほしい。



## ものまね士

**DATA**　移動距離：4　身軽さ：4　回避率：5

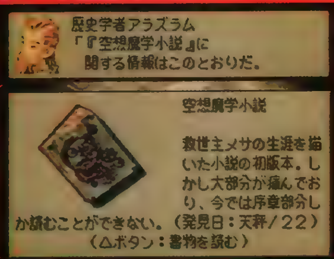
| | | |
|---|---|---|
| HP成長率：★ | HP補正率：★ | 装備可能武器…なし |
| MP成長率：D | MP補正率：D | 装備可能防具…なし |
| CT成長率：B | CT補正率：★ | |

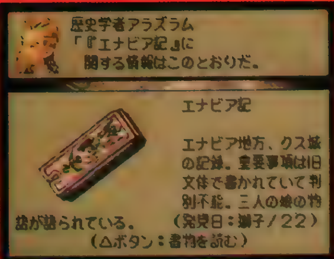
## クラウド、ものまね士を始め“隠し要素”を徹底紹介！第3章も手取り足取り完璧攻略!!

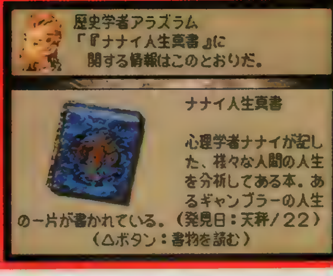
| ファイナルファンタジータクティクス | |
|---|---|
| 発売中 4Dバトル RPG | ▶¥6,800　▶スクウェア<br>▶MC（1ブロック） |

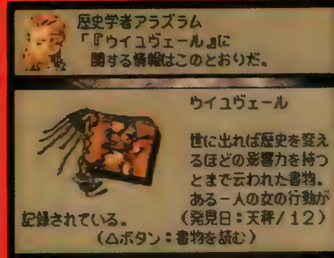
# マキシマム MAXIMUM

※ＤＡＴＡの補正率とは、ジョブチェンジ時の各パラメータの補正の程度（補正率Ｂのキャラが Ｃのジョブにチェンジすると、そのパラメータは下がり、Ａのジョブにチェンジするとそのパラメータが上がる）を表します。また、記号は★＞Ａ＞Ｂ＞Ｃ＞Ｄの順で高くなっています。




# 『FFT』華麗にここに公開！

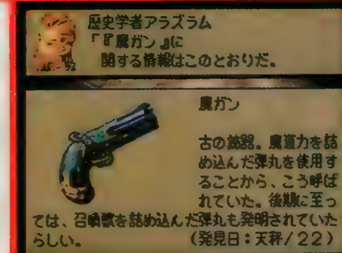
# 財宝COLLECTION!

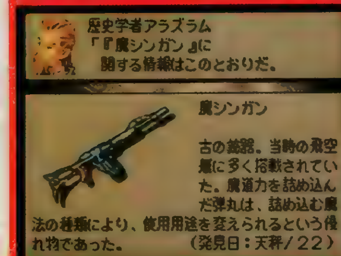
コレクション

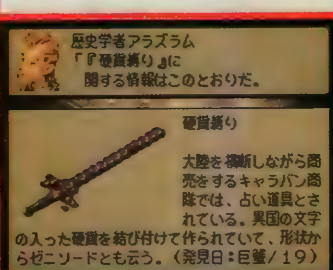
酒場の親父の依頼を受けることによって発生する儲け話。この依頼を大成功させることで財宝を入手できる。今回はそのコレクションの一部を大公開！　全財宝入手の参考にしてほしい。

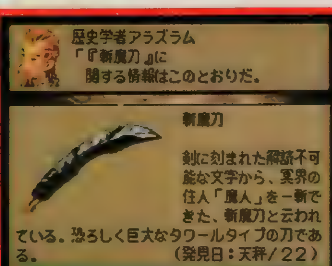
そして、数ある財宝の中でも目を引くのが書物。〝空想魔学小説〟、〝エナビア記〟、〝ナナイ人生真書〟、〝ウイユヴェール〟の4冊がサウンドノベルとして楽しめる。中でも、幼い2人の愛の逃避行を描いた〝エナビア記〟がオススメ。さわやかでちょっと切ない恋愛物語が楽しめるのだ。

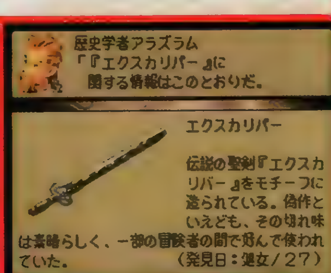
ほかにも〝ミンウの宝玉〟など、ファンならわかるアイテムが盛りだくさんだ。

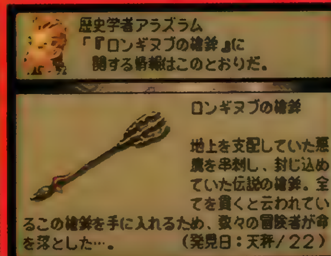


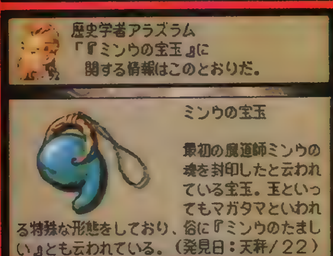



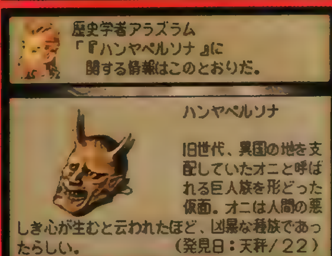



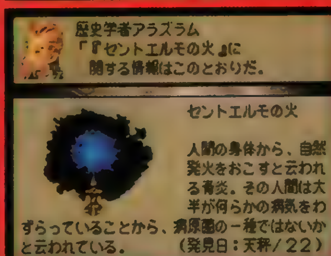



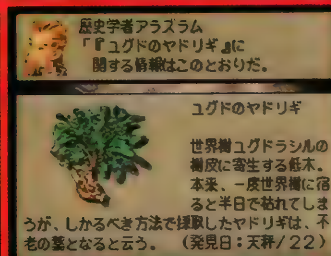



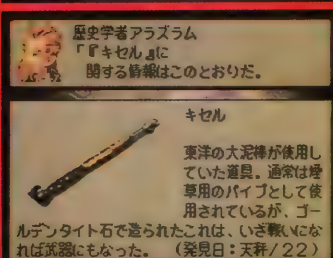



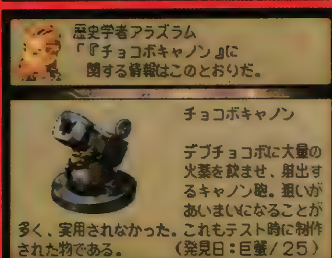



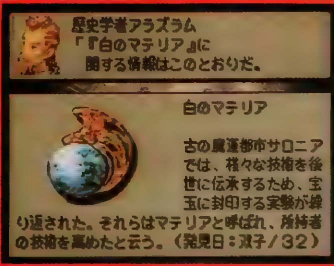



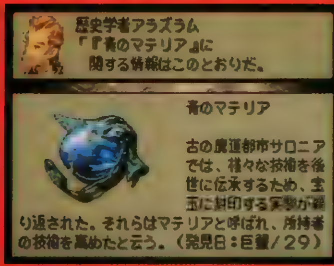



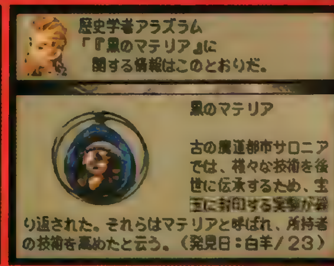

## 「FF」シリーズ伝統の品から、新アイテムまで！

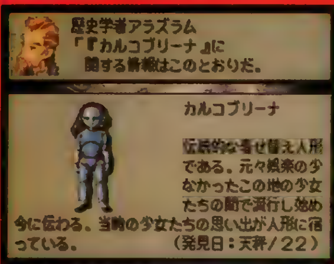


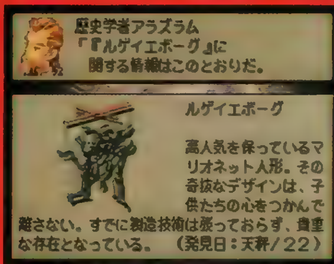



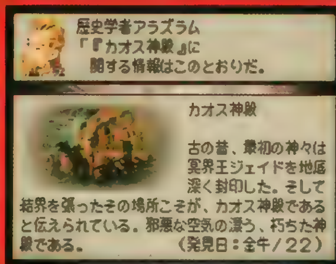


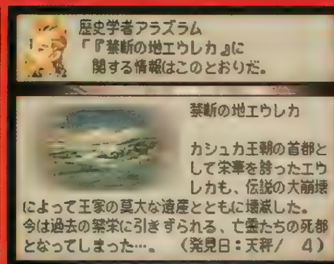


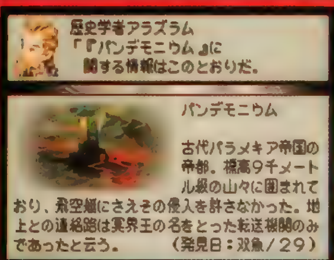


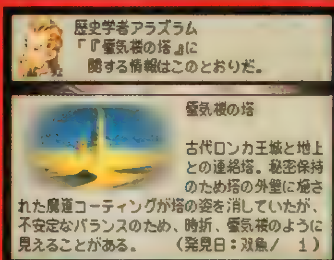



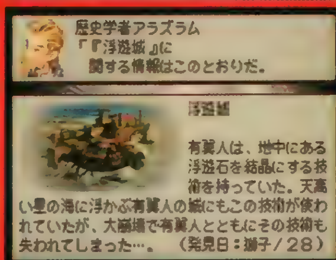



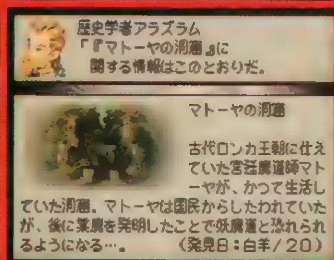



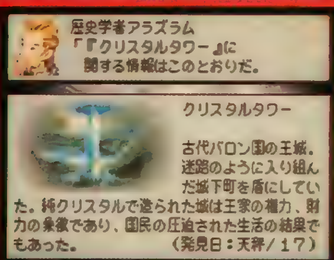



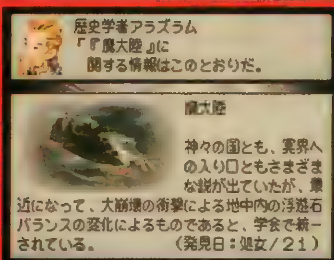



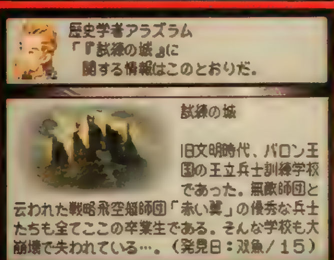



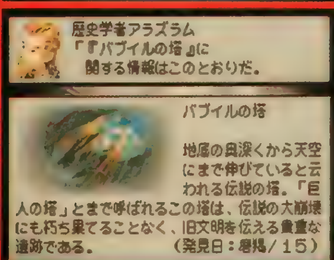



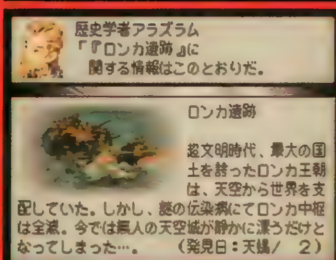



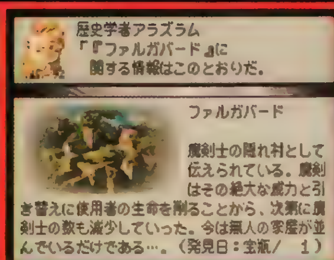



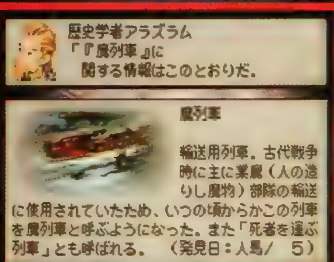

# 最新コレクションをここに一挙公開!!

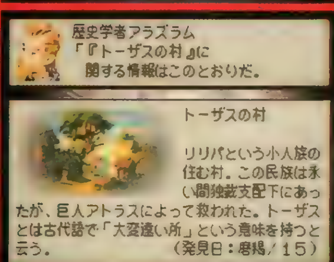


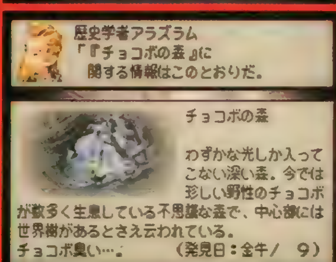



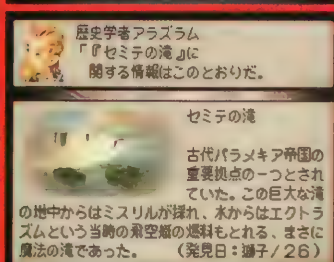



# これが最後の安心ガイド FFT バトルGUIDE Final

このコーナーでは、システムのいろいろと各種戦術を紹介してきたが、もちろんこれだけがゲームにおける"正解"ではない。この要素を参考に、自分なりのセオリーを見つけだしてほしい。

## PART 1 ジョブチェンジ

いつのまにかジョブチェンジができるようになっていた！　という経験がキミにもあるはず。ここにジョブチェンジの秘密を大公開するぞ。これを見て、最短距離でゲームをすると、レベル30程度でのクリアも夢ではない？




まずは、左の表を見てほしい。これがクラスチェンジの流れを表したものだ。具体的にいうと、見習い戦士レベル２になると、ナイトと弓使いにジョブチェンジでき、ナイトレベル３になると、モンクにチェンジできる、ということだ。

ジョブチェンジの基本的な流れは大きく２つ。見習い戦士からの戦士系ジョブの流れと、アイテム士からの魔法系ジョブの流れの２つだ。基本的なジョブチェンジの流れとしては、戦士系のキャラはなるべく戦士系を中心に、魔法系も同様になるべくどちらかに集中して育てていくのがポイント。中途半端なキャラは使い勝手が悪いので、レベルがある程度（レベル20程度）まではどちらかに絞って育てること。

さて、ここにはＰ.63で紹介したものまね士は入っていない。それは自分の力で見つけ出してほしい。ヒントとしては基本ジョブを最大レベルまで育てることと、複数の上級ジョブもかなりのレベルまで育てること。かなり出現させるのが難しいが、能力もなかなかなので、試してほしい。




▲キャラチェンジできるジョブは全20種類。ただし、速攻クリアすると見られないジョブも……。

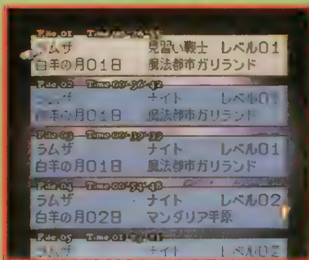
# PART 2 あれこれQ&A

発売後1カ月を過ぎると、もうクリアした人も多いはず。ただ、第2章や第3章の一騎打ちに勝てない人もまだいるはず。ここではそんな人のために、対強敵戦のコツについてきめ細かく解説するぞ。

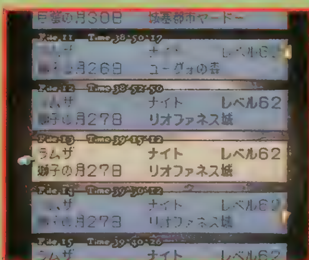
## Q ゲームプレイ時にまず注意することは？

### A セーブデータを複数用意！

このゲームをプレイするときの第1のポイントは、セーブデータはある程度の数を残しておくこと。これは、特に敵城内での連続戦闘時などで重要である。もしそれより前のデータがないと、どうしても勝てないときには、新たにゲームを始めなければいけない。こんなことがないように、セーブデータは複数個用意すること。メモリーカードには最大15個セーブできるので、必ず複数個用意しよう。




◀連続バトル時には、その直前のセーブデータは残すように。




◀ただし、全戦闘・イベントの直前のデータを全部残すと100以上。

## Q アイテムはどうやって選べばいいの？

### A 最強試着はほどほどに

ショップやジョブチェンジ時によく利用する最強試着。確かに便利なのだが、この最強試着には大きな欠点がある。それはこのときにチェックされるのは、〝HPのプラス分だけ〟ということ。MPのプラス分や、移動力、身軽さ、属性などの要素はまったく考慮されない。しかも、アクセサリは選択されないので注意。通常バトルではそれでもいいが、強敵と戦うときには、特に属性に注意して装備しよう。




◀最強試着はほどほどに利用すること。そうしないと痛い目に……。

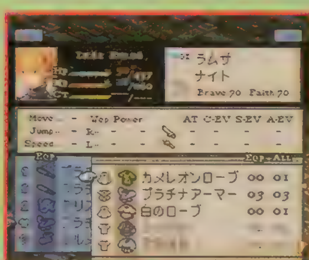



◀特にアクセサリは自分で選ぶこと。オススメは指・腕輪と靴。

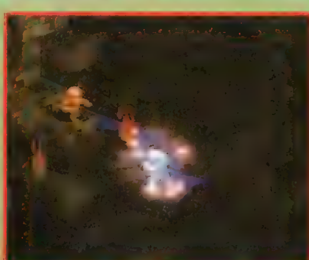
## Q 属性ってどう戦闘に影響するの？

### A アイテムでフォローを！

強敵との戦いの中で最大のポイントとなるのが属性。普通に戦闘していてはどうしても勝てない敵にも、属性を考えたアイテムを装備すると簡単に勝てることもある。例えば第3章のリオファネス城でのウィーグラフとの一騎打ち時に、聖属性のアイテム・カメレオンローブを装備していると、聖剣技はすべて吸収されるために、ほかの攻撃をしてくる。この攻撃はかなり弱いために楽に、勝てるはず。




◀敵の主攻撃の属性に合わせて、アイテムを装備しよう。

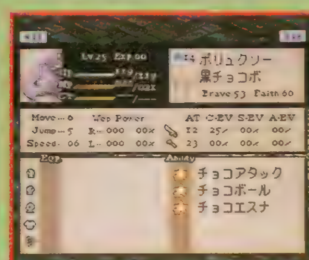


◀そうすると、簡単に勝てるようになる。

## Q モンスターを仲間にするといいことがあるの？

### A モンスターはかなり役立つ

モンスターは、〝話術〟で勧誘するか、シナリオを消化していくと仲間にできる。また、モンスターがパーティ内にいると、たまごを産んで増えてくる。こんなモンスターは、人間キャラに比べると使いづらく、敬遠しがちだが、実は使えるモンスターもいる。その筆頭といえるのが、チョコボ、特に黒チョコボだ。移動力も大きく、空も飛べ、しかもキャラを乗せられるのが最大の強みで、分散される戦場で真価を発揮する。




◀黒チョコボは、パーティに1匹はほしいところ。




◀ドラゴン、ティアマットは〝盾〟として最適の強力さ。

これでもう満足の

# バトル別戦闘講座

**BATTLE 17……炭鉱都市ゴルランド**

**BATTLE 28……リオファネス城屋上**

今回は第3章のシナリオを一挙に攻略。獅子戦争の勃発。着々と自らの野望を実現していくディリータ。そして両陣営の戦いの背後で進行する陰謀…。いよいよ歴史の流れが大きくうねり出す!!

## CHAPTER 3

## [偽らざる者]

黒羊騎士団副官と身分を偽り、ゴルターナ公に接近したディリータは、オヴェリア誘拐の罪を公の重臣の1人に着せることに成功。さらに南天騎士団を率いての上洛を進言する。ゴルターナ公は上洛後、実権を握っていた王妃を幽閉。オヴェリアを王位に据え、自らの地盤を固める。一方ラーグ公は、オリナス王子を擁立し、ゴルターナ公との対決の姿勢を明らかにする。

かくして国家を2分する獅子戦争が幕を開けた……。










### BATTLE 17 運命を感じる占星術士との出会い

## 炭鉱都市ゴルランド

ディリータの思惑通り、ゴルターナ公とラーグ公は激突し、獅子戦争が勃発。戦線は日増しに拡大し、国民の貴族に対する不満も増大していった。またラーグ・ゴルターナ両陣営にも疲弊の色が見え始めている。そんな中ラムザは、民衆のためにも戦さを止めるべきだと進言すべく、次兄・ザルバッグのいるルザリア城を目指した。その道中、ラムザたちは炭鉱都市ゴルランドで、ちょっとした事件に巻き込まれる。盗賊たちに囲まれ、1人の男が窮地に立たされていたのだ。男の名は占星術士オーラン。彼との出会いは、今後の物語に大きく影響する!?

**配置キャラ**

**味**

▶占星術士(LV.21)オーラン

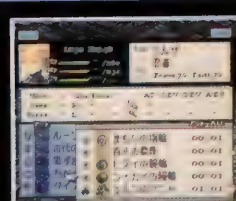
定員:5名

**敵**

▶アイテム士(LV.21)
▶アイテム士(LV.21)
▶シーフ(LV.21)
▶シーフ(LV.20)
▶シーフ(LV.19)
▶話術士(LV.18)

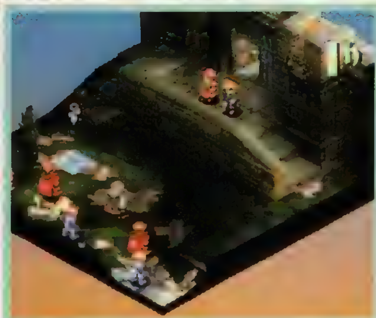
### ❖高低差の克服が勝利のポイント

高低差のかなり激しいマップなので、"Jump+~"や、"高低差無視"などのアビリティが必須。できればキャラの"Jump"が5以上になるように。ジョブは竜騎士や忍者などの、上下移動に優れたタイプがいい。装備は"Jump"をUPする"スパイクブーツ"か、シーフの"ハートを盗む"を防ぐ"ン・カイの腕輪"などがオススメだ。





※配置キャラでは、味方はNPC(ノンプレイヤーキャラ)のみを表記し、敵は名前の固定されている敵のみ名前を表記しています。









BATTLE 18

# 異端審問官がラムザに襲いかかる ルザリア城裏門

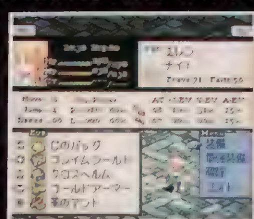
ルザリアに到着したラムザは、さっそく北天騎士団団長である次兄・ザルバッグに謁見。両陣営の激突の影に潜む陰謀の存在を示唆し、戦いの無意味さを訴えた。だが、ラムザの話が信じられないザルバッグは、逆に弟を激しく非難する。説得が無理であることを悟ったラムザは、新たな方法を模索するべく、裏門からひっそりと城を後にしようとしていた。そんなラムザの目の前に、僧侶とおぼしき人物を中心とした一団が立ちはだかる。彼らはラムザを邪教崇拝者として告発する異端審問官だという。問答無用の姿勢を見せる彼らに対してラムザは……。

**配置キャラ**

| 味 | 敵 |
|---|---|
| ▶クレリック(LV.4) アルマ | ▶ハイプリースト(LV.24) ザルモゥ |
| | ▶ナイト(LV.22) |
| | ▶ナイト(LV.22) |
| | ▶ナイト(LV.20) |
| | ▶モンク(LV.21) |
| | ▶モンク(LV.21) |
| 定員:5名 | |

## ❖攻防のバランスが鍵!

このマップでは、パーティの壁となるHPの高い戦士系キャラ1〜2人に、黒魔道士、召喚士、弓使いといった遠距離からの攻撃を得意とするキャラを組み合わせるのが最も無難な選択だ。アビリティでは、敵のナイトの戦技を防ぐ"メンテナンス"、CTを短縮する"ショートチャージ"などがオススメ。装備では、前衛を務める戦士系キャラにフレイムシールドを持たせると戦いが有利になる。フレイムシールドは炎の属性魔法を吸収しHPを回復するため、敵が目の前にいる状況でも、遠慮なく魔法攻撃ができるのだ。



## ❖扉の前で待ち伏せしよう

レベルが十分高い場合は、ザルモゥに集中攻撃をかけるだけでこと足りるが、そうでない場合は待ち伏せパターンが有効。まず城門の入り口をHPの高い戦士系キャラで塞ぎ、敵が固まっているところを魔法などで攻撃する。敵の主力は戦士系キャラであるため、このパターンならほとんど被害を出さずにクリアできるはず。多少ゆとりがあるなら、味方の壁を務める戦士系キャラに、敵のアイテムを盗ませるのもおもしろい。ナイトの装備は高級品が多いので、けっこうな稼ぎになるだろう。できればクリスタルも回収するように。

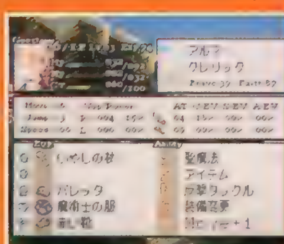


## プラス1チェック

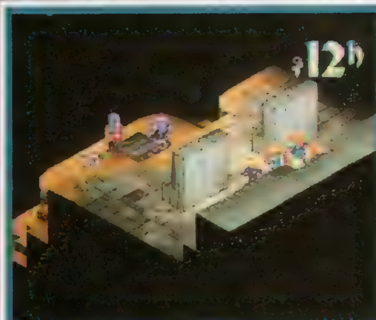
### おっとりしたお嬢様と思いきや、なかなかどうして……

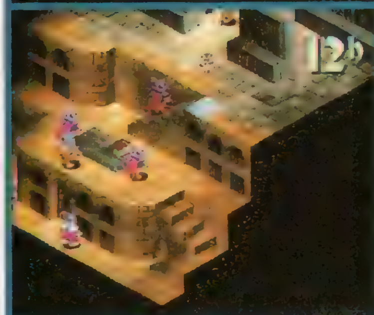
ルザリア城城門裏のバトルでは、ラムザの妹アルマがNPCとして参加する。さすがに名門ベオルブ家の令嬢として、蝶よ花よと育てられた女の子だけあって、攻撃力はほとんどない。しかし、教育の方は行き届いているらしく、魔法の力はなかなかのモノ。下々の者が使う魔法とは違い、オリジナルの"聖魔法"というアビリティを駆使する。中でも"リレイズ""シェル""リジェネ""プロテス""ヘイスト"の効果を併せ持つ"マバリア"は便利。ボスキャラとの戦闘で使えれば、かなり楽になるんだけど……。

と、このように、育てればかなりの戦力になることが期待されるアルマだが、残念ながら最後までともに旅をすることは不可能。ただし、彼女にはもう1つ有効な使い道があるぞ。それは彼女の所持している超高級アイテムをもらうこと。アルマが装備している髪飾り・バレッタはぜひとも手に入れておきたい逸品。女性ジョブしか装備できないのが珠にキズだが、これ1つでほとんどの状態変化攻撃が防げるぞ!!


◀これがアルマ。その魔法能力はかなりのもの。


◀"マバリア"をラムザにかけてくれるのだ。










BATTLE 19

# 聖石を狙う影の勢力との戦い
# オーボンヌ修道院 地下書庫地下二階

異端審問官と戦ったことにより、ラムザは異端者として教会から追われる身となってしまった。だが、悪いことばかりではない。ラムザは妹アルマから、聖石に関する重要な情報を聞き出すことができたのだ。アルマによると、聖石の１つがオーボンヌ修道院の地下書庫に保管されているという。聖石の力の危険性を知るラムザは、それを利用しようとする者から聖石を守るため、オーボンヌを目指す。また、アルマも兄の行動を手助けするべく、ラムザに同行することに。しかし、修道院に着いてみると、そこにはすでに何者かに襲撃された形跡が……。

配置キャラ

味
(NPCなし)
定員:5名

敵
- ▶竜騎士(LV.25)
- ▶竜騎士(LV.25)
- ▶竜騎士(LV.24)
- ▶時魔道士(LV.23)
- ▶時魔道士(LV.22)
- ▶アイテム士(LV.24)

## ❖足止めの能力を取得せよ

マップは段差が激しい形状となっているが、基本的に上から下に攻める形となっているため、"Jump"はそれほど必要ではない。むしろ"Move"を優先する方がいいだろう。ジョブでのオススメは、移動力に優れた忍者に、白魔法をセットした時魔道士か召喚士、そして機工士、ホーリーナイトあたり。アビリティでは、"腕を狙う" "不変不動" "ストップ"などの、敵の行動を阻むものがぜひ欲しいところ。また、このマップに入る前にショップの品揃えが変化している。中でも、"ゲルミナスブーツ" は絶対のオススメだぞ!!



## ❖竜騎士の行動を封じろ!!

マップ中段にいる竜騎士３人を、いかに早く倒すかが最大のポイント。ジャンプをされたら大ダメージは必至なので、まずは彼らの行動を封じることが先決だ。機工士、ホーリーナイト、陰陽士などのアビリティを駆使して、竜騎士３人を "ドンアクト" 状態にできれば、戦いはグンと楽になる。次のターゲットは奥に控える時魔道士。"ヘイスト"、"スロウ" などの時魔法に加え、召喚魔法を使う場合もある。かなりうるさい相手だが、MPが少ないのでそれほど手強い相手ではない。陰陽士の "魔吸唱" でMPをゼロにしよう。




プラス1チェック

## 防御系のアビリティで最も有効なものはなに？

敵の攻撃が厳しくなってくるストーリーの後半では、防御系のアビリティにも注意したいところ。ナイトの"装備武器ガード"、弓使いの "矢かわし"、侍の "白刃取り"、忍者の "見切る" など、対物理攻撃だけでもけっこうある。では、これらの防御系アビリティの中で、最も使い勝手がいいのはどれなのか？ プレイヤーのスタイルによっても異なるだろうが、あえて一番を挙げるとするなら、侍の "白刃取り" に軍配が上がる。その理由は "白刃取り" はほかの防御系アビリティと異なり、キャラのブレイブポイントがそのまま回避率になるからだ。例えば、ブレイブポイントが80あるキャラなら、回避率も80%になる。これなら通常の武器攻撃が当たる可能性はほとんどない。しかもブレイブポイントは話術士の "ほめる" などでアップさせることもできる。つまり通常の物理攻撃に対しては、ほとんど無敵の状態を作ることも不可能ではない。弓や銃の攻撃に対しては通用しないのが欠点ではあるが、使い勝手からいえば、最も有効だ。



◀防御用のリアクションアビリティは、キャラの命綱。




◀"白刃取り"は究極の防御アビリティといえる。













BATTLE 20

# オーボンヌの聖石を奪還せよ!!
## オーボンヌ修道院 地下書庫地下三階

負傷した神学者シモンの手当てをアルマに任せ、地下書庫へと乗り込んだラムザたち。そんな彼らの目の前に立ちはだかったのは、イズルードを中心とする神殿騎士たち。オーボンヌの聖石を手にした彼らは、ラムザの持つ聖石までも手中にしようと襲いかかってくる。ルザリアでラムザを処刑しようとした異端審問官。そしてオーボンヌを襲撃し、聖石を奪おうとする神殿騎士。どうやら彼らの背後には共通するものがありそうだ。白獅子ラーグ公と、黒獅子ゴルターナ公の2大勢力の争いの陰で暗躍する者。真の敵の姿がおぼろげに見えてきたようだ……。

**配置キャラ**

**味**

(NPCなし)

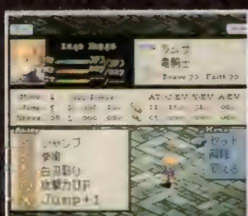
定員:5名

**敵**

- ナイトブレード(LV.26) イズルード
- ナイト(LV.24)
- ナイト(LV.24)
- 弓使い(LV.23)
- 弓使い(LV.22)
- 召喚士(LV.21)

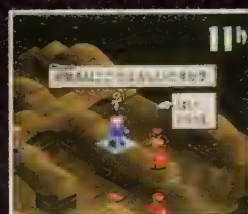
### ❖"Jump"重視の編成で

マップは本棚によって、迷路のように細かく仕切られた形となっている。だが、本棚そのものがあまり高くないので、"Jump"の能力があれば縦横無尽に動き回れる。ここは多少"Move"を犠牲にしても"Jump"をUPさせた方が有利なはずだ。ジョブはHPの高いナイトと竜騎士を中心に、回復役の白魔道士を加えるのがオーソドックスな選択。アビリティでは、敵のナイトの戦技を防ぐ"メンテナンス"、弓使い対策の"矢かわし"、"白刃取り"、そして移動をスムーズにする"高低差無視""Jump"などがあると便利。




### ❖神殿騎士の攻撃に囮で対応

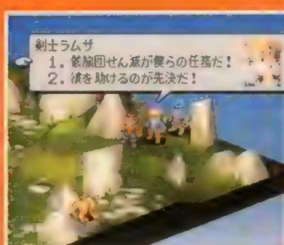
まず厄介なのは最大8マスの"ジャンプ"攻撃が可能なイズルード。彼に対しては、HPの高い戦士系キャラを囮に用いて、そのスキにほかのキャラを倒していくといいだろう。もちろん、囮キャラには回復役をサポートにつけるのを忘れずに。召喚士・弓使い・ナイトの順に倒していくと効率がいいはず。弓使いに対しては、ムスタディオの"腕を狙う"などで行動を封じる。ナイトには、こちらから"戦技"を用いて剣を破壊してしまえば無力化できる。ただしイズルードは"メンテナンス"をセットしているため通用しないぞ!!




**プラス1チェック**

### ときおり現われる選択肢の効果とはいったいなに?

シナリオを進めていくとときおり現われる選択肢。"誰それを助ける? それとも助けない?"とか、"○○を読んだ? それとも読んでない?"とかいうアレ。果たして何に影響しているのだろうか。真っ先に思いつくことといえば、ストーリー展開への影響。確かに選択肢によって、その後の会話などが微妙に変化することは事実である。また、ごく一部のキャラでは、この選択肢によって、仲間になるorならないが変化することもある(とはいっても、このごく一部のキャラとは隠しキャラなので、大勢に影響はないのだが…)。では、影響するのはストーリーに関してだけか? というとそうではない。それはキャラのステータスに関して影響している。しかも通常は変化しない"ブレイブポイント"や"フェイスポイント"に。例えば第1章のマンダリア平原での選択の場合、"2.彼を助けるのが先決だ!"を選ぶとブレイブポイントが上昇する。意外な部分にも影響を与える選択肢。でも結局は自分の気分の赴くままに選ぶのがいいだろう。




◀選択肢には、自分の思うように答えるのが基本。



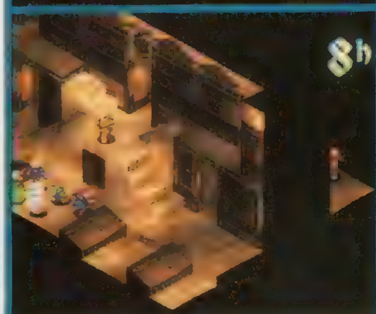

◀その影響は、自分の行動の裏返しだから……。










# BATTLE 21 ウィーグラフとの衝撃の再会 オーボンヌ修道院地下書庫地下一階

イズルードの襲撃を跳ね返し、逆襲に転じたラムザたち。だが、彼らの前に新たな敵が立ちふさがる。しかも、敵の新手を率いる者はラムザのよく知っている人物だった。その人物とは、かつてアカデミーの騎士見習いであったラムザが、討伐にあたっていた骸旅団の団長、ウィーグラフである。王国最強の北天騎士団による大規模な討伐作戦によって、骸旅団は壊滅。団長のウィーグラフも命を落としたと思われていたのだが……。いったいなぜ、ウィーグラフが神殿騎士団を率いているのか？　大きな疑問とともに、宿命の戦いが幕を開ける。

## 配置キャラ

**味**

（NPCなし）

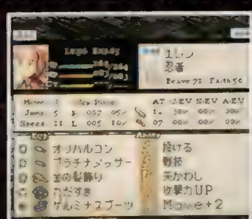
定員：5名

**敵**

- ▶ホワイトナイト（LV.27）ウィーグラフ
- ▶ナイト（LV.24）
- ▶ナイト（LV.24）
- ▶弓使い（LV.21）
- ▶弓使い（LV.21）
- ▶黒魔道士（LV.22）

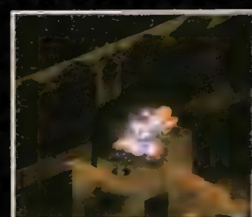
## ❖長期戦に備えた編成を

マップ中央に乗り越えることができない本棚があり、フロアを2分している。段差があるマップだが、どちらかというと"Jump"よりも"Move"を優先した方が有利に戦えるだろう。ジョブは忍者中心が理想。また、長期戦に備えて、回復能力のあるキャラも多めに用意したい。アビリティでは、"ウェポンブレイク"が必須。これを忍者にセットすると展開が非常に楽になる。そのほか、弓使い対策として"矢かわし"、魔法対策の"魔法返し"などがあると便利。アイテムでは移動力を伸ばす"ゲルミナスブーツ"を装備すること。




## ❖短期決着も可能だが…

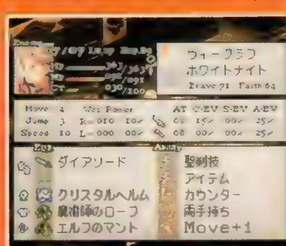
バトル開始直後、味方が密集している状態で、ウィーグラフの"聖剣技"を喰らってしまう。スピードが11以上あれば、彼よりも先に動けるが、現時点でこの条件を満たすのは厳しいだろう。だが、この攻撃さえ凌げば、突出したウィーグラフに集中攻撃を浴びせて、短期に勝負をつけることができる。しかし、クリスタル回収を考えると、ウィーグラフは最後に残したい。そこで重要になるのが"ウェポンブレイク"だ。これでウィーグラフの剣を壊すと"聖剣技"を封じ込めることができる。後は黒魔道士を早めに倒せばOK。



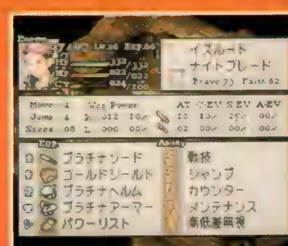
## プラス1チェック

### 剣がなければ、"剣技"を使うことはできないのだ

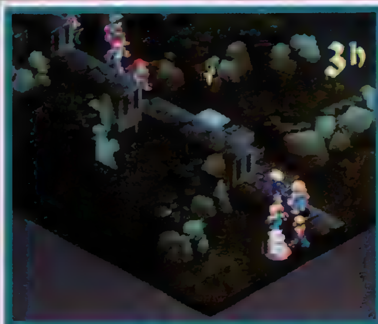
ストーリーが佳境に入ってくると、増加するのがオリジナルのアビリティを駆使する中ボス的な敵キャラたち。特に目立つのが、剣を駆使した攻撃を得意とするヤツらである。ここオーボンヌ修道院で登場するウィーグラフや、イズルードもそんなキャラクターの1人。彼らの剣技は遠距離からの攻撃が可能なうえに、回避率を上げても防ぎようがない。味方になったときは頼もしいが、敵に回すと手強いことこのうえなし。でも、場合によってはけっこう簡単に防ぐことができることを覚えておこう。それは、対ウィーグラフのバトルでも触れているように、彼らの所持している剣をブレイクしてしまうこと。あるいはシーフのアビリティを使って剣を盗んでもいい。もちろん、すべての敵に対して有効というわけでもない。例えばイズルードの場合は、"メンテナンス"をセットしているので通用しない。だが、"剣技の使い手に対しては、所持している剣をどうにかする"という方法は、覚えておいて損はないぞ!!

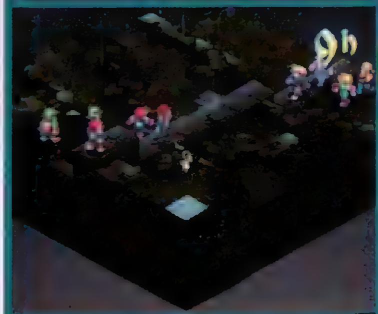



◀これがウィーグラフのステータスだ。




◀それで、こちらがイズルードのステータスだ。










BATTLE 22

## リオファネスでラムザを待つ者とは？
# グローグの丘

ラムザたちの奮戦空しく、オーボンヌ修道院の聖石は神殿騎士たちに奪われてしまった。失意に沈むラムザ。そんな彼の前に、1人の男が現われる。彼の名は天冥士マラーク。彼はラムザにリオファネス城に来るようにと告げると、そのまま姿を消した。リオファネス城といえば、バリンテン大公の居城。大公もまた乱世に野望を持つ男の1人なのだろうか？　疑問を胸にラムザはリオファネスを目指す。と、その道中、彼らは南天騎士団の脱走兵と遭遇。不本意ながらも戦いに巻き込まれることになる。異端者ラムザは、いまや格好の賞金首なのだ……。

**配置キャラ**

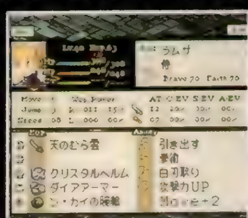
**味**
(NPCなし)

定員：5名

**敵**
- 見習い戦士(LV.27)
- 見習い戦士(LV.27)
- 見習い戦士(LV.25)
- アイテム士(LV.27)
- アイテム士(LV.26)
- 弓使い(LV.26)
- シーフ(LV.26)

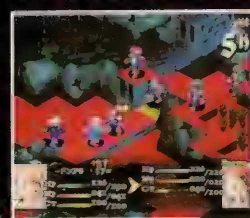
### ❖シーフの対策をしっかりと

グローグの丘のマップは、敵が上から攻めてくる形の階段状の構造をしている。だが、段差そのものはキツくないので、"Move"優先でいいだろう。ジョブはナイト、侍、忍者などの戦士系を中心に、召喚士などをサポートにつけるのがオーソドックスな選択。アビリティでは"白刃取り"か、"装備武器ガード"、"盗む"がオススメ。装備では、シーフの"ハートを盗む"を防ぐ"ン・カイの腕輪"が欲しいところ。また、ドーターのショップの品揃えが変化し、忍者や魔法系の装備が充実しているので、チェックを忘れずに。




### ❖遮蔽物を利用して進もう

マップ上部に控える敵のアイテム士は、2人とも銃を装備している。遠距離からの攻撃を避けるために、岩などの遮蔽物を利用して進んでいこう。まず最初に倒したいのはシーフ。"ン・カイの腕輪"でチャームは防げても、アイテムなどを盗まれる恐れはあるからだ。続いてアイテム士を攻撃。彼らを生かしておくと、戦闘不能になった敵キャラを"フェニックスの尾"で復活させられてしまうこともある。機工士の"腕を狙う"などで、行動を封じてから料理するといい。あとは見習い戦士を各個撃破し、クリスタルの回収に努めよう。




ランダムバトル エリア

# グローグの丘

## 特殊攻撃を駆使する敵が数多く登場 間接攻撃で対応するのがいい



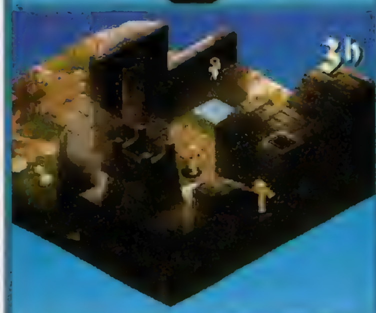

**出現モンスター**
- 黒チョコボ
- グレネイド
- レッドパンサー
- クアール
- フロータイボール
- アーリマン

目新しいモンスターはいないものの、特殊攻撃を得意とするモンスターが多いのが少々厄介。中でも黒チョコボの"チョコメテオ"や、グレネイドの"コボム""自爆"などは、高レベルになればなるほど嫌らしさを増す。モンスターのレベルは、プレイヤーキャラのレベルに依存するので、自分が強くなればなるほど、より手強くなってしまうのだ。また、アーリマンの状態変化攻撃なども侮れない。対策としては、自分から突っ込んでいくのではなく、向かってきた敵を集中攻撃で各個撃破すること。離れた間合いから攻撃できる魔法などを使うといい。特にモンスターがマップの上側から攻めてくるパターンでは、1カ所に固まる傾向が強いので都合がいいぞ。













BATTLE 23

## 天冥士兄妹の威力を目の当たりに

# 城塞都市ヤードー

南天騎士団の脱走兵の襲撃を退けたラムザたちは、ヤードーまでやってきた。ここは1000年にも及ぶ歴史を誇る城塞都市。多数の城壁で街が囲われた、独特の景観が広がる都市である。ここでラムザは、見覚えのある男が少女と言い争っている光景に出くわす。男はリオファネス城城主、バリンテン大公の配下である天冥士・マラーク。どうやら彼は、リオファネス城を目指すラムザを待ち伏せしていたらしい。彼はラムザを見つけると、いきなり襲いかかってきた。それと同時に、先ほどまで彼といい争っていた少女がラムザたちに助けを求める……。

**配置キャラ**

**味**

▶天道士(LV.22)ラファ

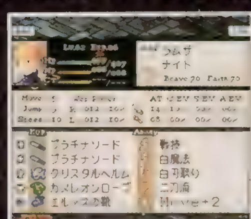
定員:5名

**敵**

▶天冥士(LV.23)マラーク
▶忍者(LV.26)
▶忍者(LV.26)
▶忍者(LV.24)
▶召喚士(LV.27)
▶召喚士(LV.27)

### ❖スピードが救出のカギ

高さ6hの壁が周囲を取り囲む砦の内側に敵が、そして外側に味方が配置されるマップ。"Jump"の能力が高ければ、壁を乗り越えることも可能だが、ここでは無理に壁を乗り越える必要はない。どちらかというと、スピードと"Move"がモノをいうマップといえる。編成は、救出要員としてスピードと移動力に優れた忍者かシーフに、敵を足止めする壁となるHPの高いナイト、それに間接攻撃が可能なキャラの組み合わせがオススメ。アビリティでは"白刃取り"、装備ではスピードUP用に"エルメスの靴"あたりが便利。



### ❖出口に陣取り各個撃破!

まず最初にスピードに優れたキャラがラファの前に入り、敵の忍者の攻撃からラファを守る。対物理攻撃であれば、"白刃取り"をセットしている限り、ほとんど当たる心配はないはず。"白刃取り"を覚えきれていない場合、"見切る"をセットし、盾とマントを装備するか、あるいは"キャッチ"を使うのも悪くない。次にHPの高いキャラが出口を塞ぎ、敵を足止めする。そして間接攻撃能力のあるキャラを使って、敵の召喚士を仕留める。マラークに関しては、機工士の"腕を狙う"などでドンアクト状態にすればOK。




## プラス1チェック

### 第3章で拾えるアイテム一挙公開!! パート1

アイテム発見移動をセットすることで、マップ上で発見できるアイテム。戦いながら、ちょっとした宝探し気分が味わえるのが嬉しいところだよね。また、アイテムの置かれている場所はマップごとに固定で、一回拾うとなくなってしまうのはご存知の通り。ところで、同じ場所でも"当たり"と"外れ"の2種類が存在するって知ってたかな? 手に入るのはどちらか1種類だけ。そこで今回は第3章で拾えるアイテムを一挙に公開!! ちなみに、(X,Y)の数字は、マップ上にラムザたちが最初に出現する位置の後方左隅(ラムザたちが右寄りに出現しても)を(0,0)とするXY座標で表している。

●炭鉱都市ゴルランド
(9,9) 蛇の杖/フェニックスの尾
(1,5) フレイル/聖水
(6,5) スピア/ポーション
(2,2) クロスヘルム/ハイポーション

●ルザリア城裏門
(9,0) ブリガンダイン/エーテル
(1,10) ダイヤの腕輪/万能薬
(0,2) 忍び刀/フェニックスの尾
(0,0) 古代の剣/聖水

●オーボンヌ修道院地下書庫地下二階
(9,2) 村雨/ハイポーション
(5,8) ポイズンボウ/ハイポーション
(4,11) ミスリルの弓/エーテル
(0,7) じゃこうしゃく/万能薬

●オーボンヌ修道院地下書庫地下三階
(11,0) Cのバッグ/フェニックスの尾
(6,4) アイスシールド/聖水
(2,1) フレイムシールド/ポーション
(0,3) ねじり鉢巻き/ハイポーション













BATTLE 34

## 戦争の悪夢から覚めない亡霊たち

# ユーグォの森

救出した少女の名はラファ。ラムザたちを待ち伏せていたマラークの妹であり、バリンテン大公の配下の１人でもあった。彼女は大公の野望を知り、配下から抜けようとしていたのだ。だが、大公を信じきっている兄マラークは、彼女の言葉に耳を貸そうとはしなかった。ちょうどそのときに訪れたのが、ラムザたちだったというわけだ。ラムザに助けられたラファは、彼の目的を知り、行動をともにすることになる。目指すはバリンテン大公と、ラファの兄マラークが待つリオファネス城。だが、そんな彼らの前に、五十年戦争で死んだ者の亡霊が……。

**配置キャラ**

**味**

- ▶？？？(LV.？) ラファ

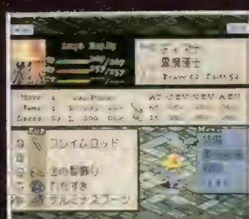
定員：5名

**敵**

- ▶時魔道士(LV.28)
- ▶時魔道士(LV.27)
- ▶黒魔道士(LV.28)
- ▶黒魔道士(LV.27)
- ▶ガスト(LV.？)
- ▶レブナント(LV.？)
- ▶グール(LV.？)

### ❖魔法中心の編成で勝負!!

中央にそびえる朽ちた巨木が印象的なマップ。地形的にはわりと平坦であるため、"Jump"よりも"Move"を優先するといい。ここで登場する敵はすべてアンデッドであるため、ジョブはホーリーナイト、機工士、そして炎系の魔法が得意な黒魔道士を中心に据えるのがオススメ。アビリティは"魔法攻撃力UP"や"魔法返し"、"Move+～"などをセットするといいだろう。装備では、素早い行動を可能にする"エルメスの靴"か、"ゲルミナスブーツ"。それに炎系魔法の効果を高める"フレイムロッド"が便利。すべてを燃やせ！




### ❖敵の時魔法を封じ込めろ

まずマップ両端から前進して来る時魔道士を仕留めるのが先決。彼女たちに"ストップ"や"スロウ"をかけられると、後の戦いが面倒になってしまう。アグリアスの"無双稲妻突き"や、ムスタディオの"腕を狙う"などで魔法を封じ込めよう。次に狙うのは黒魔道士。戦士系キャラの近接攻撃を集中し、魔法を唱えるスキを与えずに倒すように。グール系のモンスターに関しては、ムスタディオの"邪心封印"、黒魔道士の"ファイラ"や"ファイガ"などで攻めれば、苦戦することはないはずだ。クリスタル回収はできないので注意。




ランダムバトルエリア

# ユーグォの森

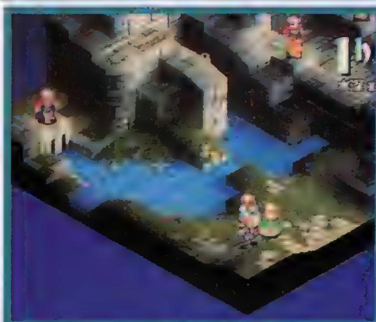
## 出現するモンスターはアンデッド中心 魔法使い系キャラが有利！

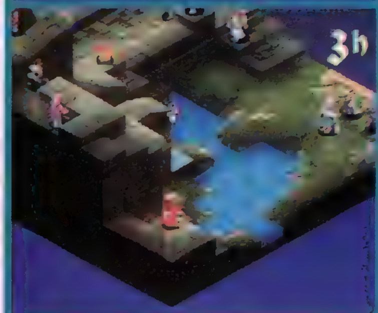



**出現モンスター**

- ガスト
- レブナント
- グール
- スケルトン
- ボーンスナッチ
- モルボルグレイト

ユーグォの森は、ランダムバトルエリアになっても、出現するモンスターはイベントバトル同様アンデッド系が中心となる。ひょっとするとここは、小坪トンネルに匹敵する心霊スポットだったりして……。と、まあ冗談はさておき、イベントバトルの解説でも触れたように、アンデッド系モンスターに対しては、炎の属性魔法が有効となる。そこで"黒魔法"をセットした魔法系ジョブを中心にパーティを編成すれば、かなり楽に戦えるはずだ。逆にいえば、ユーグォの森は魔法系ジョブにとっては、格好の経験値稼ぎの舞台となるわけだ。唯一注意が必要なのは、状態変化攻撃"臭い息"を駆使するモルボルグレイトぐらいだろう。ここで十分にレベルを上げよう。










BATTLE 25

## 北辺の巨城で繰り広げられる戦い

# リオファネス城城門前

リオファネス城城門に到着したラムザたちは、バリンテン大公配下の兵と対峙する。兵を率いているのは、ラファの兄、天冥士マラークである。大公の命令に従い、ラムザを討とうとする兄を、必至に説得するラファ。だが、やはりマラークは、彼女の説得に応じようとはしない。マラーク自身も、大公の野望に薄々気がついているはずなのだが……。それでも大公への信頼は捨てきれないらしい。もはや戦いは避けられない。果たしてラムザは生き残れるか？　そしてマラーク、ラファの兄妹の運命は……？　運命は新たな道をひらいていく。

**配置キャラ**

**味**

- ???(LV.?) ラファ

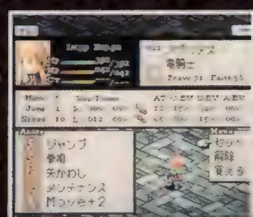
定員：5名

**敵**

- 天冥士(LV.24) マラーク
- ナイト(LV.29)
- ナイト(LV.28)
- ナイト(LV.27)
- 弓使い(LV.29)
- 弓使い(LV.28)
- 弓使い(LV.27)

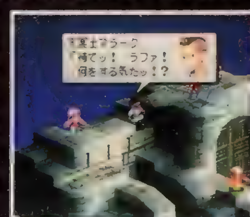
### ❖間接攻撃を重視しよう

マップ奥に巨大な城門があり、手前が濠となっている。段差もかなりあるため、常識的に考えると"Jump"重視と考えがちだが、実は"Move"を伸ばした方が戦いやすい。ジョブは忍者中心が理想だが、無理なら竜騎士、ホーリーナイト、機工士、そして回復能力を持った召喚士か黒魔道士といった組み合わせがオススメ。アビリティは弓使い対策の"矢かわし"ナイト対策の"メンテナンス"をセット。装備は"ゲルミナスブーツ"が便利。また、忍者を使うなら一度ドーターーまで戻ってみよう。新たな武器が並んでいる。



### ❖十分敵を引きつけろ！

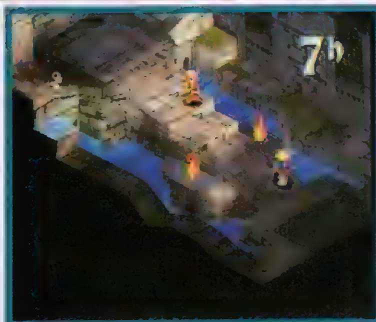
まず卑怯な手を1つ。このバトルでは、マラークとラファがリンクしており、どちらかのHPが少なくなると、両者ともに戦場からいなくなる。そこでラファの装備をすべて外しておいて、最初のターンでラファを攻撃。これでマラークを簡単に排除することができる。次に全キャラをマップ左隅へ移動して、高所にいる弓使いを平地に誘い出す。ナイトに関しては、機工士の"腕を狙う"で無力化する。後は突出してきた相手に対して"ジャンプ""聖光爆裂破""黒魔法"などで集中攻撃を加えていけば、楽に戦えるはずだ。



## 第3章で拾えるアイテム パート2

**プラス1チェック**

●オーボンヌ修道院地下書庫地下一階
(11,7) フェザーブーツ／エーテル
(0,6) 魔力の小手／万能薬
(6,2) リフレクトリング／フェニックスの尾
(0,0) ン・カイの腕輪／聖水
●グローグの丘
(0,1) マインゴーシュ／ポーション
(0,12) くない／ハイポーション
(9,1) 眠りの剣／エーテル
(9,8) 天のむら雲／万能薬
●城塞都市ヤードー
(4,7) 天のむら雲／フェニックスの尾
(4,11) 天のむら雲／聖水
(9,4) ミスリル銃／ポーション
(9,9) ハンティングボウ／ハイポーション
●ユーグォの森
(1,11) 怪物辞典／エーテル
(2,7) ミスリルスピア／万能薬
(5,4) 鉄扇／フェニックスの尾
(5,2) ペルシア／聖水
●リオファネス城城門前
(10,11) 風魔の手裏剣／ポーション
(8,3) イージスの盾／ハイポーション
(4,4) ダイアヘルム／エーテル
(11,0) 司祭の帽子／万能薬
●リオファネス城城内
(0,9) ダイアアーマー／ポーション
(2,6) 柔術道着／ハイポーション
(5,4) 緑のローブ／エーテル
(7,9) ゲルミナスブーツ／万能薬
●リオファネス城屋上
(3,10) ヒスイの腕輪／乙女のキッス
(3,3) エルフのマント／フェニックスの尾
(5,3) オリハルコン／ポーション
(7,3) 小太刀／ハイポーション









BATTLE 26

## ついに宿命の戦いに決着がつく!?

# リオファネス城城内(1)

ラムザたちは城門の兵士たちをけ散らし、城内へ侵入することに成功した。だが、城の内部は不気味な沈黙が支配しており、ラムザたちに向かって来る兵たちもいない。さらに歩を進めると、ラムザの眼前には信じられない光景が広がっていた。そこかしこに、リオファネス城の兵士たちの死体が転がっているのだ。そして、兵士の死体を踏み分けてラムザの前に立ちはだかったのは、過去を捨て神殿騎士となったウィーグラフ!! 周りには2人の戦いを邪魔する者は誰もいない。長く続いてきた宿命の戦いに、ついに決着をつけるときが来たようだ……。

配置キャラ

味

▶？？？(LV.？)ラムザ

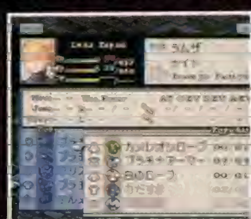
定員：1名

敵

▶ホーリーナイト(LV.29)ウィーグラフ

### ❖ラムザの総合力が鍵を握る

バトルフィールドは階段上。段差はあるけれど、"Jump"よりは"Move"重視の方が戦いやすい。ジョブは忍者が理想。スピードに優れていることももちろんだが、"二刀流"での"忍者ロング"×2が、現時点では最も攻撃力の高い組み合わせでもあるからだ。忍者の条件を満たしていない場合は、離れた間合いからナイト級の攻撃が可能な竜騎士あたりが無難な選択だろう。アビリティは"白魔法""白刃取り""精神統一""Move+〜"。装備は、聖属性攻撃を吸収するカメレオンローブが有効。これで事前の準備は十分だ。



### ❖まず最初は防御力をUP

最初のターンで白魔法の"プロテス"を自分に使い、防御力をUP。攻撃の際は、なるべく背後に回り込むように心掛けよう。ウィーグラフは回避率がかなり高いので、あらかじめ長期戦になることを覚悟して戦うのが重要だ。少なくとも"カメレオンローブ"を装備している限り"聖剣技"を受ける心配はない。また、"白刃取り"をセットしているなら、通常攻撃の命中率もかなり低くなる。これならウィーグラフとは五分以上に渡り合えるはずだ。ただし、その分ラムザだけは、次の戦いが少々厳しくなるのを覚悟しておくこと。



### プラス1チェック

## チャームを防ぐ手軽な方法とは？

「FFT」では、数多くの状態変化攻撃を駆使する敵が登場する。攻撃力の高い敵は手強いが、正攻法でくるだけに対処も意外に簡単なもの。回復系のアビリティを多めに用意するか、キャラを鍛えるだけでいい。ところが状態変化攻撃は、キャラを鍛えるだけではどうにもならない。中でも"チャーム"の効果を呼ぶ攻撃などは、なまじキャラが強いと、かかったときがシャレにならない。もちろん"ン・カイの腕輪"などで防ぐことができるのだが、実はアクセサリなどなくても、チャームを受けずに済む方法があるって知ってたかな？ それはキャラの性別を利用すること。"チャーム"の効果は、キャラの性別によって左右されるのだ。例えば男性キャラの場合は、女性キャラにしか"チャーム"は通用しないってわけ。つまり"チャーム"を使う敵が男性だけなら、パーティを男性のみで構成すればOKというわけ。しかし考えてみれば健全な世界だよね。中には男にチャームされて、禁断の愛に目覚める男（ウゲッ！）もいそうなのに……。



◀強力なキャラが"チャーム"されると戦いは一気に不利に。



◀基本的に性別が異なる相手にしか"チャーム"は通用しない。

BATTLE 27

## 連続する死闘に生き残れるか!?
# リオファネス城城内(2)













　ウィーグラフとの一騎打ちは、まさに死闘と呼ぶに相応しいものだった。鉄壁に近いガードと、素早い動きを駆使するウィーグラフ。彼の実力は、骸旅団の団長だったときよりも、格段にUPしていたのだ。だが、ラムザ自身も士官候補生だった当時とは違う。数々の修羅場と、強敵との戦いで磨かれた技は、辛くもウィーグラフを上回った。だが、ウィーグラフとの一騎討ちは、さらなる死闘の序章に過ぎなかった。

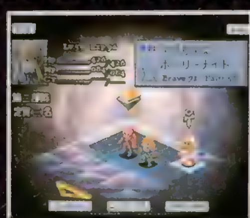
　今度の相手は、強大な戦闘力を秘めたアルケオデーモンを率いる魔人ベリアス。戦いの傷を癒す間もなく、ラムザの試練は続く……。

**配置キャラ**

| 味 | 敵 |
|---|---|
| (NPCなし)<br>定員:5名 | ▶魔人(LV.?)ベリアス<br>▶アルケオデーモン(LV.29)<br>▶アルケオデーモン(LV.28)<br>▶アルケオデーモン(LV.27) |

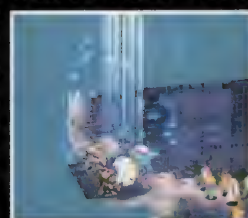
### ❖闇魔法への対応が勝利の鍵

　まず重要なのが、敵のアルケオデーモンが駆使する闇魔法"ダークホーリー"への対応。これは名前の通り闇属性の術なので、"ン・カイの腕輪"で半減させることができる。また"ン・カイの腕輪"は、ボスである魔人ベリアスの状態変化攻撃"喪失（混乱を誘う）"の効果からも逃れることができる。できれば全員に装備させるのが望ましいだろう。ジョブは忍者を中心に、敵にもっとも有効な聖属性魔法"ホーリー"が使える白魔道士を混ぜるのがオススメ。もちろんアグリアスやムスタディオも欠かせないメンバーだ。



### ❖聖属性攻撃を有効に使え!

　まずラムザのHP回復が急務。ラムザは一騎打ちの傷が癒えないままの連戦となるので、うっかりすると最初の攻撃でやられてしまう恐れもある。戦いは白魔道士が"ホーリー"でアルケオデーモンを攻撃し、アグリアスが"聖光爆裂破"を連発する。敵が密集しやすいマップなので、まとめて攻撃することができるはずだ。ムスタディオは、"足を狙う"でベリアスの動きを止める。ベリアスは召喚魔法"クリュプス"を使ってくるので、なるべく効果範囲に入らないように。味方キャラを、分散させる形で戦うのがポイントだ。

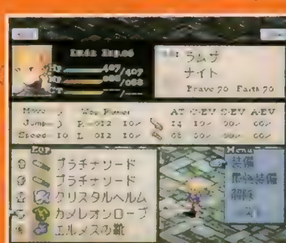


**プラス1チェック**

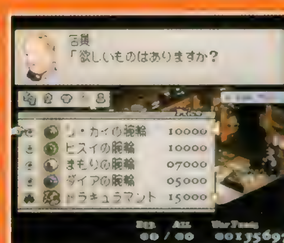
### 手強い相手にはアクセサリや装備を工夫しよう

　ウィーグラフとの一騎打ちや、この魔人ベリアスとの戦闘など、強敵との戦いで重要となるのがアクセサリを始めとする装備の工夫だ。例えばベリアスとの戦闘で触れているように、敵の得意とする属性魔法を半減、吸収するアイテムや、状態変化攻撃を封じるアクセサリを装備するといった戦法だ。とりあえず戦ってみて、敵の特徴を探り、それに応じた備えをする。こうすれば、敵よりキャラのレベルが低くても、意外に善戦できるハズ。基本的にイベントバトルの敵のレベルは一定なので、手強いと感じた場合は、キャラのレベルをランダムバトルで上げてやればどうにかなることが多い。だが、レベルに頼ってゴリ押しばかりしていては、このゲームの真のおもしろさを味わうことはできない。やはり4Dバトルの醍醐味は、いかに頭を使って勝つか？　という点に尽きるからだ。

　対強敵戦用、対高レベルモンスター用に、状態変化防止用の腕・指輪は、5つずつ揃えておくことは、プレイの中ではかなり重要な要素だぞ。

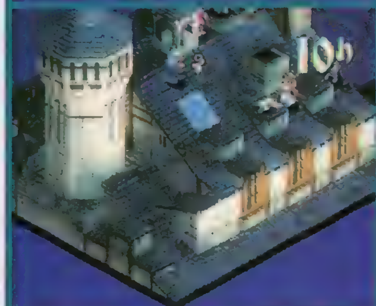



◀絶対勝てないと思える相手でも、工夫次第でどうにかなるぞ。




◀ショップのアクセサリの項目は常にチェックしておくように。










BATTLE 28

## 銀髪鬼現る!
# リオファネス城屋上

ベリアスを退けたラムザたちは、城の屋上へとやってきた。そこで彼らが目にしたのは、銃弾を受けて倒れている天冥士ラマークと、兄に寄り添う天道士ラファの姿だった。しかも2人の側には、思わぬ人物が……。その人物とは、ランベリーの統治者、エルムドア侯爵である。侯爵はラファに対して、ラマークが所持しているはずの聖石を渡すように要求。エルムドア侯爵もまた、バリンテン大公同様、乱世に野望を抱く者の1人なのだろうか……？　力づくで聖石を奪おうとする侯爵に対し、ラムザはラファを守るべく剣を手にする。

**配置キャラ**

| 味 | 敵 |
|---|---|
| ▶天道士(LV.?)ラファ | ▶アークナイト(LV.33)エルムドア |
| | ▶アサシン(LV.29)セリア |
| | ▶アサシン(LV.28)レディ |
| 定員:4名 | |

### ❖"Jump"とスピードが鍵

北方の地では最も高いと思われる屋根の上が、バトルフィールドとなる。初期配置の場所から敵までの高さがかなりあるので、できれば"高低差無視"のアビリティがほしいところ。ジョブは、"Jump"に優れた竜騎士か、あるいはスピードのある忍者を中心に編成するのが無難。ラムザを含めて、スピードが10以上あるキャラが3人いれば、敵が動く前に勝負を決めることも不可能ではない。アビリティでのオススメは"盗む""白刃取り""精神統一"など。アイテムでは"ン・カイの腕輪"か、"ヒスイの腕輪"が便利。



### ❖攻撃を1人に集中せよ!

このバトルの勝利条件は天道士ラファを守ること。最初の彼女の動きによって、戦いの難易度が大きく違って来る。万一ラファが敵の直中に突っ込んでしまった場合、かなり厳しい戦況になることもある。だが、前2回のバトルに較べれば遥かに簡単であることは間違いない。基本的には敵の誰かを戦闘不能に近い状態まで追い込めば、マップクリアとなる。ターゲットは比較的HPの低いアサシンのレディかセリアに絞るといいだろう。ラムザの直接攻撃に、アグリアスの"聖光爆裂破"あたりで追い撃ちをかければ十分なはず。




## プラス1チェック
### セリア&レディは歩く宝箱! 盗むにチャレンジせよ

単純にクリアするだけなら、戦闘解説で触れたように1キャラを集中攻撃するだけでいい。しかし腕に覚えのあるプレイヤーなら、もう1ランク上の目標にチャレンジしてみよう。それはセリア&レディの所持しているアイテムの強奪だ。セリアの装備している"カチューシャ"、レディの"バレッタ"は、通常ショップでは入手できない希少アイテム。武器もかなりの高級品だ。ただし、盗むとなるとかなりの苦労は覚悟しなければならない。なにしろ彼らの実力はハンパではない。セリア&レディは究極魔法"アルテマ"に加え、確実に死をもたらす"息根止"、100%ストップがかかる"影縫い"などの技を駆使する。さらに、ボスであるエルムドア侯爵は、集団に100前後のダメージと同時に、死の宣告を始めとする状態変化を起こす"呪われし野望"と、侍の剣技のすべてを使いこなすときている。ポイントは、"影縫い"防止の"ヒスイの腕輪"を装備することと、カチューシャ、バレッタを盗み出すために"盗む"をセットすること。



◀まさに一撃必殺の攻撃となるセリア&レディの"息根止"。



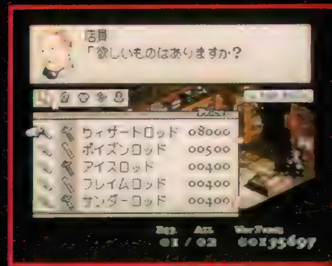
◀手に入れるまでの苦労はハンパではないがその価値は十分!!

# CHAPTER 3 ショップアイテムリスト

第3章に入るとショップの品揃えもかなり充実してくる。敵も手強くなっているので、しっかり装備を強化しておこう。

最初に買える武具の中では、古代の剣とフレイムシールド、アイスシールドがオススメ。古代の剣は“ドンムブ”の追加効果があるので、敵を足止めし、その間に魔法で止めを刺そう。また、フレイムシールドとアイスシールドは、有利な属性が正反対なので、敵に合わせて使い分けよう。

ほかにはバトル18後のイベント以降に購入できる、カメレオンローブとミスリル銃は必ず購入しておこう。カメレオンローブは、聖属性を吸収するため、聖剣技を駆使するウィーグラフとの一騎打ちで非常に役立つ。また、銃はゴーグでしか購入できないので見落としがちだが、非力なアイテム士や話術士でも遠距離から安定したダメージを与えることができるぞ。




| 名前 | 種類 | 値段 | ド | ガ | イ | ザ | ラ | ウ | ゴ | ン | ル | ヤ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| プラチナソード | 剣 | 11000 | — | — | G | — | G | — | — | — | G | — |
| ダイアソード | 剣 | 8000 | — | — | F | — | F | — | — | — | F | — |
| 古代の剣 | 剣 | 5000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| 眠りの剣 | 剣 | 5000 | — | — | D | — | D | — | — | — | D | — |
| さんごの剣 | 剣 | 3300 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ミスリルソード | 剣 | 1600 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| アイアンソード | 剣 | 900 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ロングソード | 剣 | 500 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ブロードソード | 剣 | 200 | — | A | A | — | A | — | — | — | C | — |
| アサシンダガー | ナイフ | 5000 | — | G | G | — | G | — | — | — | G | — |
| オリハルコン | ナイフ | 4000 | — | F | F | — | F | — | — | — | F | — |
| マインゴーシュ | ナイフ | 3000 | — | D | D | — | D | — | — | — | D | — |
| プラチナメッサー | ナイフ | 1800 | — | A | A | — | A | — | — | — | C | — |
| メイジマッシャー | ナイフ | 1500 | — | A | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ブラインナイフ | ナイフ | 800 | — | A | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ミスリルナイフ | ナイフ | 500 | — | A | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ダガー | ナイフ | 100 | — | A | A | — | A | — | — | — | C | — |
| 清盛 | 刀 | 10000 | G | — | — | — | — | G | — | — | — | — |
| 忍者ロング | 刀 | 10000 | G | — | — | — | — | G | — | — | — | — |
| 天のむら雲 | 刀 | 8000 | D | — | — | — | — | D | — | — | — | — |
| 小太刀 | 刀 | 7000 | E | — | — | — | — | F | — | — | — | — |
| 村雨 | 刀 | 7000 | A | — | — | — | — | A | — | — | — | — |
| くない | 刀 | 5000 | D | — | — | — | — | D | — | — | — | — |
| 備前長船 | 刀 | 5000 | A | — | — | — | — | A | — | — | — | — |
| 虎鉄 | 刀 | 3000 | A | — | — | — | — | A | — | — | — | — |
| 忍び刀 | 刀 | 3000 | A | — | — | — | — | A | — | — | — | — |
| 阿修羅 | 刀 | 1600 | A | — | — | — | — | A | — | — | — | — |
| パルチザン | 槍 | 7000 | — | — | F | — | F | — | — | — | F | — |
| ミスリルスピア | 槍 | 4500 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| スピア | 槍 | 2000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ジャベリン | 槍 | 1000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| スラッシャー | 斧 | 12000 | — | — | D | — | D | — | — | — | D | — |
| 巨人の斧 | 斧 | 4000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| バトルアックス | 斧 | 1500 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| モーニングスター | 鎚 | 9000 | G | — | G | — | G | G | — | — | — | — |
| フレイムウイップ | 鎚 | 4000 | D | — | D | — | D | D | — | — | — | — |
| フレイル | 鎚 | 1200 | A | — | A | — | A | A | — | — | — | — |

| 名前 | 種類 | 値段 | ド | ガ | イ | ザ | ラ | ウ | ゴ | ン | ル | ヤ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴクウの棒 | 棒 | 7500 | E | F | — | F | — | F | — | F | — | G |
| 鉄扇 | 棒 | 4000 | D | D | — | D | — | D | — | D | — | G |
| じゃこうしゃく | 棒 | 2400 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| バトルバンブー | 棒 | 1400 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| サイプレスパイル | 棒 | 1000 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| ゴールドスタッフ | 杖 | 7000 | E | F | — | F | — | F | — | F | — | G |
| 魔術師の杖 | 杖 | 4000 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 蛇の杖 | 杖 | 2200 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| ホワイトスタッフ | 杖 | 800 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| オークスタッフ | 杖 | 120 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| ウィザードロッド | ロッド | 8000 | E | F | — | F | — | F | — | F | — | G |
| ポイズンロッド | ロッド | 500 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| アイスロッド | ロッド | 400 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| サンダーロッド | ロッド | 400 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| フレイムロッド | ロッド | 400 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| ロッド | ロッド | 200 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| ハンティングボウ | 自動弓 | 8000 | — | — | F | — | F | — | F | — | — | — |
| ポイズンボウ | 自動弓 | 4000 | — | — | A | — | A | — | A | — | — | — |
| クロスボウ | 自動弓 | 2000 | — | — | A | — | A | — | A | — | — | — |
| ナイトキラー | 自動弓 | 1500 | — | — | A | — | A | — | A | — | — | — |
| ボウガン | 自動弓 | 400 | — | — | A | — | A | — | A | — | — | — |
| 風斬りの弓 | 弓 | 8000 | — | — | F | — | F | — | — | — | F | — |
| ミスリルの弓 | 弓 | 5000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ライトニングボウ | 弓 | 3000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| 氷の弓 | 弓 | 2000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| 銀の弓 | 弓 | 1500 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ロングボウ | 弓 | 800 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ミスリル銃 | 銃 | 15000 | — | — | — | — | — | — | D | — | — | — |
| ロマンダ銃 | 銃 | 5000 | — | — | — | — | — | — | A | — | — | — |
| パピルスプレイト | 辞書 | 10000 | E | — | — | — | — | F | — | — | — | — |
| 怪物辞典 | 辞書 | 6000 | D | — | — | — | — | D | — | — | — | — |
| バトルディクト | 辞書 | 3000 | A | — | — | — | — | A | — | — | — | — |
| 血の十二弦 | 楽器 | 10000 | E | — | — | — | — | F | — | — | — | — |
| ラミアの竪琴 | 楽器 | 5000 | A | — | — | — | — | A | — | — | — | — |
| カシミール | 反物 | 15000 | G | — | — | — | — | G | — | — | — | — |
| ペルシア | 反物 | 7000 | D | — | — | — | — | D | — | — | — | — |
| Cのバッグ | バッグ | 53000 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |

※表中のドはドーターを、ガはガリランドを、イはイグーロスを、ザはザランダを、ラはライオネルを、ウはウォージリスを、ゴはゴーグを、ンはゴルランドを、ルはルザリアを、ヤはヤードーをそれぞれ表し、Aは第3章開始直後から、Bはバトル17終了後、Cはルザリアでのイベント後、Dはバトル18後のイベント以降、Eはバトル21

| 名前 | 種類 | 値段 | ド | ガ | イ | ザ | ラ | ウ | ゴ | ン | ル | ヤ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Pのバッグ | バッグ | 52000 | E | F | — | F | — | F | — | F | — | G |
| ダイアシールド | 盾 | 12000 | E | — | F | — | F | F | — | — | F | — |
| イージスの盾 | 盾 | 10000 | D | — | D | — | D | D | — | — | D | — |
| フレイムシールド | 盾 | 6500 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| アイスシールド | 盾 | 6000 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| ゴールドシールド | 盾 | 3500 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| ミスリルシールド | 盾 | 2500 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| ラウンドシールド | 盾 | 1600 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| ブロンズシールド | 盾 | 1200 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| バックラー | 盾 | 700 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| エスカッション | 盾 | 400 | A | — | A | — | A | A | — | — | C | — |
| サークレット | 兜 | 10000 | — | — | G | — | G | — | — | — | G | — |
| プラチナヘルム | 兜 | 8000 | — | — | G | — | G | — | — | — | G | — |
| ダイアヘルム | 兜 | 6000 | — | — | D | — | D | — | — | — | D | — |
| クロスヘルム | 兜 | 4000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ゴールドヘルム | 兜 | 2800 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ミスリルヘルム | 兜 | 2500 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| バルビュータ | 兜 | 1500 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| アイアンヘルム | 兜 | 1000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ブロンズヘルム | 兜 | 500 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| レザーヘルム | 兜 | 200 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| 金の髪飾り | 帽子 | 12000 | G | G | — | G | — | G | — | G | — | G |
| 黒ずきん | 帽子 | 7000 | E | F | — | F | — | F | — | F | — | G |
| 司祭の帽子 | 帽子 | 6000 | D | D | — | D | — | D | — | D | — | G |
| ねじり鉢巻き | 帽子 | 5000 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| グリーンベレー | 帽子 | 3000 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 三角帽子 | 帽子 | 1800 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| ヘッドギア | 帽子 | 1200 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 赤ずきん | 帽子 | 800 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 羽根つき帽子 | 帽子 | 350 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 革の帽子 | 帽子 | 150 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| プラチナアーマー | 鎧 | 9000 | — | — | G | — | G | — | — | — | G | — |
| ダイアアーマー | 鎧 | 6000 | — | — | D | — | D | — | — | — | D | — |
| ゴールドアーマー | 鎧 | 3600 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| プレイトメイル | 鎧 | 3000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ミスリルアーマー | 鎧 | 2000 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| チェインメイル | 鎧 | 1300 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| ブロンズアーマー | 鎧 | 800 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| リネンキュラッサ | 鎧 | 600 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| 革の鎧 | 鎧 | 200 | — | — | A | — | A | — | — | — | C | — |
| 力だすき | 服 | 7000 | E | F | — | F | — | F | — | F | — | G |
| 柔術道着 | 服 | 4000 | D | D | — | D | — | D | — | D | — | G |
| ブリガンダイン | 服 | 2500 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 魔術師の服 | 服 | 1900 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| アダマンベスト | 服 | 1600 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| ミスリルベスト | 服 | 1500 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| チェインプレイト | 服 | 900 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| レザープレイト | 服 | 500 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |

| 名前 | 種類 | 値段 | ド | ガ | イ | ザ | ラ | ウ | ゴ | ン | ル | ヤ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 革の服 | 服 | 300 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 服 | 服 | 100 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 黒のローブ | ローブ | 13000 | G | G | — | G | — | G | — | G | — | G |
| 白のローブ | ローブ | 9000 | E | F | — | F | — | F | — | F | — | G |
| カメレオンローブ | ローブ | 5000 | D | D | — | D | — | D | — | D | — | G |
| 魔術師のローブ | ローブ | 4000 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| シルクローブ | ローブ | 2400 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| 麻のローブ | ローブ | 1200 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| エルメスの靴 | 靴 | 7000 | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G |
| ゲルミナスブーツ | 靴 | 5000 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | G |
| フェザーブーツ | 靴 | 2500 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| ラバーシューズ | 靴 | 1500 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| スパイクシューズ | 靴 | 1200 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| バトルブーツ | 靴 | 1000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| ブレイザー | 小手 | 50000 | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G |
| 魔力の小手 | 小手 | 20000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| パワーリスト | 小手 | 5000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| リフレクトリング | 指輪 | 10000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 魔法のリング | 指輪 | 10000 | E | F | F | F | F | F | F | F | F | G |
| まもりの指輪 | 指輪 | 5000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 百八の数珠 | 腕輪 | 15000 | E | F | F | F | F | F | F | F | F | G |
| ヒスイの腕輪 | 腕輪 | 10000 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | G |
| ン・カイの腕輪 | 腕輪 | 10000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| まもりの腕輪 | 腕輪 | 7000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| ダイアの腕輪 | 腕輪 | 5000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| ドラキュラマント | マント | 15000 | G | G | G | G | G | G | G | G | G | G |
| エルフのマント | マント | 8000 | D | D | D | D | D | D | D | D | D | G |
| 魔道士のマント | マント | 2000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 革のマント | マント | 800 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| スモールマント | マント | 300 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 魔風の手裏剣 | 手裏剣 | 300 | D | D | — | D | — | D | — | D | — | G |
| 手裏剣 | 手裏剣 | 50 | A | A | — | A | — | A | — | B | — | G |
| かとんのたま | 玉 | 250 | A | A | — | A | — | A | A | B | — | G |
| ひょうすいのたま | 玉 | 250 | A | A | — | A | — | A | A | B | — | G |
| らいじんのたま | 玉 | 250 | A | A | — | A | — | A | A | B | — | G |
| 聖水 | アイテム | 2000 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| エクスポーション | アイテム | 700 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| ハイエーテル | アイテム | 600 | E | F | F | F | F | F | F | F | F | G |
| 万能薬 | アイテム | 350 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| フェニックスの尾 | アイテム | 300 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| ハイポーション | アイテム | 200 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| エーテル | アイテム | 200 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 金の針 | アイテム | 100 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 目薬 | アイテム | 50 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 毒消し | アイテム | 50 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| 乙女のキッス | アイテム | 50 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| やまびこ草 | アイテム | 50 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |
| ポーション | アイテム | 50 | A | A | A | A | A | A | A | B | C | G |

終了後のイベント以降、Fはバトル22の直前から、Gはバトル23終了後から、ーは売っていないことを、それぞれ売り出されます。

# CHAPTER 4

# [愛にすべてを]

ついに始まった獅子戦争は、数十万の死傷者を出し、難民の数も100万を超え、イヴァリース全土は疲弊の極みにあった……。

そんな中、権力者の間で、密かに、しかし激しく繰り広げられる聖石争奪戦も激化の一途をたどった……。ラムザもまた、その好まざる戦いの中で、次第にベオルブの名を継ぐ自らの使命というものに目覚めつつあった……。







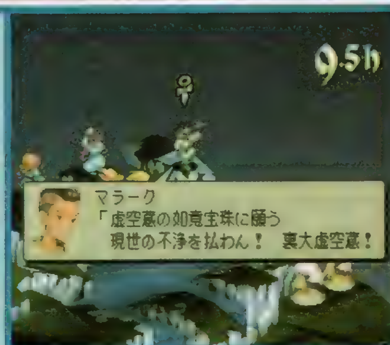

## ラムザ

オーボンヌ修道院での衝撃のできごと、そしてリオファネス城での死闘、と自らの使命に目覚めつつあるラムザ。そんなラムザの新たな力が、第4章でついに発現する！

ラムザが第4章で習得するのは、ラムザ専用のアクションアビリティ〝ガッツ〟の中の2つ。〝さけぶ〟は、第4章が始まると、何もしなくても覚えることができるようになる。また、第4章に入ると、精神的に成長したためか、ラムザのイラストが大人びたものに変わっている。そして、もう1つのアビリティ〝アルテマ〟はラーニングで覚える。これはかなり強力なアビリティだが、覚える方法がラーニングだけなのが難点。ラーニングとは、敵から受けた攻撃を、一定の確率で自分のものとすること。ただし、これは必ずしも成功するとは限らないので、根気よく繰り返すしかない。

新たな力を得たラムザは、この戦いの果てで何を見るのか？

## 天冥士マラーク

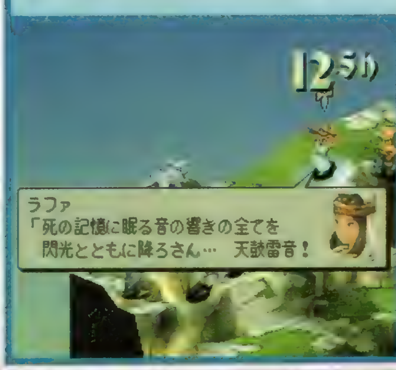



第3章の後半から登場するマラーク兄妹。この兄妹はガルテナーハ一族の最後の生き残りで、この世で〝真言〟〝裏真言〟の技が使える人間はこの2人だけなのだ。

バリンテン大公の配下であった彼らだが、第4章以降では、ラムザと行動をともにし、その秘術を存分に行使してくれることになる。

この兄妹のアビリティ〝真言〟〝裏真言〟は、ともに広範囲の敵にランダムで攻撃を仕掛けるというもので、その属性も雷、炎、風、水、地の5属性分がある。つまり、相手の弱点の属性に攻撃が仕掛けられるという、大変便利なもの。ただ、ランダムで攻撃を仕掛けるためか、目標とする相手に攻撃が当たるかどうか不明。戦闘序盤に、敵の真っただ中に突入し、先制攻撃をするという戦い方が一番向いている。

## 天道士ラファ








# 雷神シド
# オルランドゥ伯

南天騎士団団長にして、ラムザの父・バルバネスの唯一の友であった男、オルランドゥ伯。その民を思う仁なる心が、ラムザの思いとぶつかったとき、果たしてどのような展開となるのか？　後半のストーリーのカギを握る人物だ。

放浪のテンプルナイト・ベイオウーフと、彼が探し求めているホーリードラゴン・レーゼ。この２人も、第４章でラムザの仲間に加わる。レーゼのブレス攻撃、ベイオウーフの魔法剣攻撃はかなり強力で、彼らのみで、十分に敵を撃破できる。

ここで、仲間になるキャラのレベルについてひとこと。途中で仲間になるキャラは、基本的にラムザのレベルよりも数段階下のレベルで登場する。つまり、パーティ内で極端にレベルの格差が出ないようになっているのだ。




# ベイオウーフとレーゼ



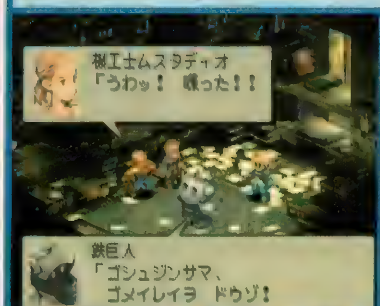


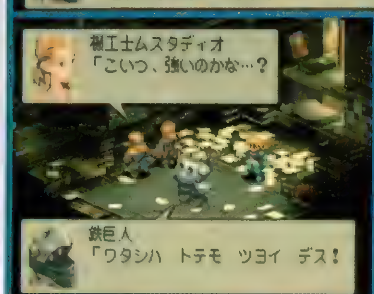


# 鉄巨人・労働八号

ある都市の地下深くで、ラムザたちを待っていた鋼鉄の巨人・労働八号。失われた古代超文明時代の生き残りで、主人の命令を待つために、長いときを地下で過ごしてきた。

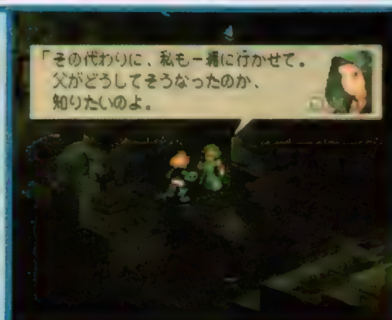
この労働八号は、重労働用の作業ロボットのため、そのアクションアビリティも、〝破壊する〟〝圧縮する〟〝処理する〟〝粉砕する〟といった工事を思い起こさせるものばかり。その絶大なパワーが、闇にうごめく黒い野望を粉砕する日はそう遠くないはずだ。



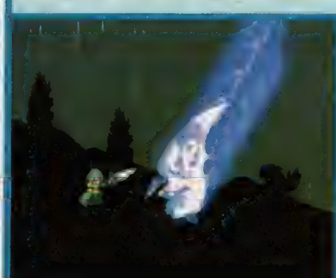






# 神殿騎士
# メリアドール




神殿騎士メリアドール。彼女もまた、闇の陰謀に対するためにラムザの側に身を置くことになる。神殿騎士の名が示す通り、彼女はヴォルマルフの仲間であり、そのジョブも神に忠誠を誓うディバインナイト。神の栄光のもとに、必殺の〝剛剣〟を振るう彼女こそ、真の騎士の姿といえるだろう。〝剛剣〟は、相手の装備品を攻撃して破壊するという、極めて強力なもの。敵に回すとこれほどやっかいな相手はいない。



# 第4章で登場するキャラのデータガイド

## ▶マラーク[天冥士]

この世でマラーク兄妹しか使えない"真言""裏真言"の使い手の1人。データ的には妹のラファとほとんど同じだが、移動距離とHP成長率はマラークの方が高い。特に移動距離の差"1"は、使い方によっても相当大きな差となる。ただ、天冥士のアビリティは、かなり使い方が難しいため、超強力なユニットに育つかは多少疑問の余地あり。

| DATA | 移動距離:4 | 身軽さ:3 回避率:8 |
|---|---|---|
| HP成長率:A | HP補正率:B | 装備可能武器…杖・棒 |
| MP成長率:A | MP補正率:B | 装備可能防具…帽子・服・ローブ |
| CT成長率:A | CT補正率:A | |

## ▶ベイオウーフ[テンプルナイト]

謎の多いテンプルナイト・ベイオウーフ。ただ彼のアビリティ"魔法剣"は疑問の余地なく強力である。攻撃にMPがかかるのが難点といえるが、"ドレイン"、"サイレス"、"ドンアク"など、効果は絶大。ただし、このベイオウーフとレーゼはイベントをクリアしないと仲間とすることができない。第4章は注意深くプレイしよう。

| DATA | 移動距離:4 | 身軽さ:3 回避率:14 |
|---|---|---|
| HP成長率:A | HP補正率:A | 装備可能武器…剣・騎士剣・ナイフ |
| MP成長率:A | MP補正率:★ | 装備可能防具…盾・兜・鎧・ローブ |
| CT成長率:? | CT補正率:? | |

## ▶ラファ[天道士]

兄のマラークよりも回避率が2%高いのが、唯一の取り柄。ラファもそのアビリティ"真言"のために、計算できる戦力とは言い難い。敵にその攻撃が何回当たるのかがまったくわからない。ただ、逆に言えば、攻撃が複数回当たるような、未知の魅力があるということ。十分に育てて、その真価を完全に引き出すようなプレイをしてみよう。

| DATA | 移動距離:3 | 身軽さ:3 回避率:10 |
|---|---|---|
| HP成長率:B | HP補正率:B | 装備可能武器…杖・棒 |
| MP成長率:A | MP補正率:B | 装備可能防具…帽子・服・ローブ |
| CT成長率:B | CT補正率:A | |

## ▶レーゼ[ホーリードラゴン]

ベイオウーフとなにやら深い因縁がありそうな、謎のホーリードラゴン・レーゼ。その攻撃力は、今まで仲間にできたドラゴンやヒュドラなどとはケタが違う。3つの属性(冷・炎・雷)のブレスは、ほとんどのキャラを一撃で死に至らしめる。ただ、難点といえるのは、防御力の低さ。アイテムを装備できないために、HPを増やせないのは痛い。

| DATA | 移動距離:5 | 身軽さ:3 回避率:5 |
|---|---|---|
| HP成長率:★ | HP補正率:★ | 装備可能武器…なし |
| MP成長率:D | MP補正率:D | 装備可能防具…なし |
| CT成長率:? | CT補正率:? | |

## ▶オルランドゥ伯[剣聖]

"剣聖"の名が示すとおり、すべての剣の技が使える達人の中の達人。"聖剣技"から"闇の剣"まで使えるのだから、相手の属性に関係なく、凄まじいダメージを与えられる。また、データ的にも成長率・補正率ともに高レベルでまとまっているために、成長にも不安なし。回避率の高さも考慮すると、「FFT」最強のキャラといって過言ではない。

| DATA | 移動距離:4 | 身軽さ:3 回避率:20 |
|---|---|---|
| HP成長率:A | HP補正率:★ | 装備可能武器…騎士剣・剣・忍者刀・刀 |
| MP成長率:A | MP補正率:A | 装備可能防具…盾・兜・帽子・服・鎧・ローブ |
| CT成長率:? | CT補正率:? | |

## ▶労働八号[鉄巨人]

字のごとく鉄の固まりである彼は、その防御力、攻撃力ともにパーティ内で1、2を争うはず。しかも遠距離攻撃用にアビリティ"処理する"を持つために、オールラウンドで活躍できる。ただし、こいつもイベントをクリアしないと仲間にできないため、慎重なプレイが必要となる。が、今までの会話の中にそのヒントがある。じっくりと思い出そう。

| DATA | 移動距離:3 | 身軽さ:3 回避率:0 |
|---|---|---|
| HP成長率:★ | HP補正率:A | 装備可能武器…なし |
| MP成長率:D | MP補正率:D | 装備可能防具…なし |
| CT成長率:? | CT補正率:? | |

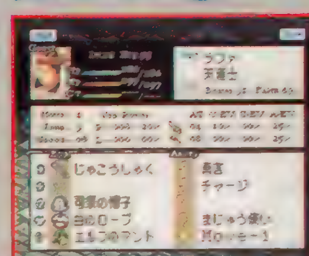
## ▶メリアドール[ディバインナイト]

その女性の顔に似合わない、強烈無比の"剛剣"の使い手。データ的に見ても、男のベイオウーフとそう差はない。ただ、騎士のためか、MPの成長に若干の不安があるため、魔道士系のキャラにジョブチェンジして、フォローするのが基本の成長法。ただ、そんなことをしなくても"剛剣"でガンガン押すだけで十分に強いけど……。

| DATA | 移動距離:4 | 身軽さ:3 回避率:12 |
|---|---|---|
| HP成長率:A | HP補正率:A | 装備可能武器…騎士剣・剣・自動弓・槍 |
| MP成長率:C | MP補正率:C | 装備可能防具…盾・兜・鎧・服・ローブ |
| CT成長率:? | CT補正率:? | |

## ■特殊ジョブについて

このゲームでは、基本的には特殊ジョブ(キャラ固有ジョブ)を持つキャラ(イベントキャラ)の方が、一般キャラよりも同レベルでは強力に成長する。そこを考えて、イベントキャラの特殊ジョブをマスターまで育てるのが一番効果的。その後に忍者、シーフなどのCT成長率のいいジョブで育てよう。



# ナイショのナイショの『FFT』拡張版

読者のみなさんからのＦＡＸやハガキをたくさんいただいたこのコーナーですが、どうやらピークも過ぎたようです。発売日に買った人は、もうほとんどクリアしたでしょうし、この号で紹介しているクラウドやものまね士、ベイオウーフとレーゼや労働八号なども自力で見つけた人が少なくないはず。

今回は今までにいろいろといただいた情報、総数526件（７月16日午前７時現在）の中から、スピード、熱心さ、おもしろさなどで選ばれた情報の提供者の方々をご紹介します。

まずクラウド・ベイオウーフ・労働八号について。第１報は、福岡県の島村信之介さん。６／23午前10時39分に１回、翌24日午前10時26分にベイオウーフ、労働八号などの情報と一緒に２報目を送っていただきました。また、６／24午前10時の消印で、長野県のりなこさんからも同様のお便りをいただきましたので、このお２人を第１発見者と認定し、後日、謎の賞品（実はようやく決定していたりして……。８月中旬までにお贈りいたしますので、少々お待ちを）をお贈りします。

また、たまご状態のモンスターの見分け方をいただいた神奈川県のぬー太さん。やり方は、モンスターのたまごを最下段に配置して、カーソルをたまごに合わせてから✚キーの左右を押し続けるだけ。すると、そのたまごがかえったときのモンスターの顔が、顔グラフィックのところに出る（ほんの一瞬だけ）というもの。これはかなり便利です。

このほかでは、アイテムデータの一覧を送ってくれた兵庫県の谷川和孝さん、ＪＰの情報を送ってくれた京都府の白川嘘一郎さん、財宝、秘境の一覧を送ってくれた福岡県の川上貴弘さん、各種情報を送ってくれた兵庫県の大塚孝義さん、大阪府の鉄へル伸太さんの計６名の方を功労者と認め、ビッグプレゼントをお贈りします。

それでは最後にいくつか小ネタをご披露します。

●ランダムバトル時には、たまにモンスターがゲストとして入っていることがあります。これに気づかないでアイテムまたはクリスタルにすると、戦死者が１人増えることになります。自パーティのすぐ側にいるモンスターには注意。

●ラーニングは自キャラからの攻撃であっても、することがあります。例えば、〝ホーリー〟を持っていない白魔道士に、自パーティの〝ホーリー〟を持っているキャラが放っても覚えることがあります。ただし、確率はかなり低い。なお、ラーニングは、そのジョブについていないと基本的にできません。つまり、召喚魔法をラーニングしたければ、そのキャラは召喚士にジョブチェンジしておくこと。




PlayStation
モンスターを骨



までしゃぶろう。
モンスターデータバトルゲーム
ArcTheLad
CASINO GAME TM
SCPS-10040-10041
「アークザラッドⅡ」のセーブデータを使って遊ぶモンスター同士の対戦ゲーム、
「アークザラッド モンスターゲーム with カジノゲーム」。アークⅡの中でキミが集めたモンスターを最強のモンスターに
育てることができるぞ。しかもそのモンスターを友達と交換したり、もう一度アークⅡで使うことができたりしちゃうのだ。
カジノゲームがついて、2枚組・4,800円。アークファンのキミは、絶対に手にいれよう。
7月31日発売 4,800円 標準価格（税抜）
このゲームは「アークザラッドⅡ」のセーブデータがないとプレイできません。
セーブデータによっては「モンスターゲームでは使用できません」と表示されることがありますが、別のポイントでセーブし直すことによってプレイ可能になります。
詳しくは解説書をご覧ください。
SONY
©1996,1997 Sony Computer Entertainment Inc.
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです GARAGE http://www.scei.co.jp/
" " マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
COMPUTER


PlayStation
ゴルフの快感をキューッとつめこんだゴルフゲームの決定版、
プレイステーションからついに登場。リアルで美しいコース、個性的なキャラクター。
痛快な演出の数々、ナイスショット時の「ビシューン」という音を聞けば
ストレスも吹っ飛びます。ゴルフはプロ級のお父さんから初心者の小学生諸君まで、
みんなが楽しい「みんなのGOLF」。家族みんなでやりましょう。



ニュオォ
この気持ちよさは何なのだ。
みんなのGOLF
TM
新発売
標準価格
4,800円(税抜)
SONY
GARAGE
http://www.scei.co.jp/


満月の夜を待っている
ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


星が奏でるファンタジー・
アクション・パズルゲーム
プレイステーションに早くも登場！
アクセラブースで
スタースイープをプレイしよう！
東京ゲームショウ'97秋
会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1・2・3・4・5・6
開催日：9月6日（土）・7日（日）10:00〜19:00
（6日は10:00―14:00の間、高校生以下の入場不可）
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中
●前売券　一般：　800円
●当日券　一般：1,000円
一般＝中学生以上　（小学生以下入場無料）
お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局 03-3246-6053
GAME SHOW



おじゃまキャラを消せ！
めざせハイスコア！
対戦で熱くなれ！
画面は開発中のものです。
次々現れる多彩なキャラクター！
スターを合わせて消していこう
連鎖で反撃！
スタースイープ
StarSweep
10月30日 発売予定 予価 5,800円
©1997 AXELA
153 東京都目黒区青葉台 3-1-12
株式会社
アクセラ
PlayStation



PlayStation
1年だけの伝説……。
近未来――。
彼女、アイは1年限りの生命を与えられたアンドロイド。
彼女は短すぎる時間のすべてを
トップアイドルになるために捧げる。
人々の記憶の中で、永遠に生き続けるために――。
イラスト／小林 正之
ハーモニー処理／南郷 洋一
©1997 NEC Interchannel,Ltd. Licenced by HEADROOM
©1997 IMAGE WORKS CO.,Ltd.
THE SECOND STAGE IN SCENE 2020
DEBUT21
～デビュー21～


電撃PlayStation G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
トゥルー・ラブストーリーR
同級生2
悠久幻想曲
ときめきメモリアル
イラスト／伊藤勇太

# トゥルー・ラブストーリー

## Remember My Heart

『トゥルー・ラブストーリー』、通称『TLS』のパワーアップ版として登場する『Remember My Heart』(以下『R』)。今号では、開発者インタビューを通して、『R』の魅力に迫ってみるぞ。最後には応募者全員プレゼントの告知もあり、見逃すな！



## 今度はみさきもがんばります♥








### 『トゥルー・ラブR』は ここが違う!!

『R』は完全な新作というわけではなく、内容的には『TLS』とほぼ同じ。ただ、以下に挙げる点が強化され、よりボリュームアップした内容となっている。また、ゲームバランスも再調整され、手軽に楽しめるようになっているぞ。

- みさきと下校会話やデートができる！
- 男性キャラもフルボイスに！
- イベント数、デートのバリエーションがUP！
- エンディングも増える…!?

**トゥルー・ラブストーリー**
Remember My Heart

| | |
|---|---|
| 冬予定 SLG | ▶未定 ▶アスキー<br>▶MC(未定) |

# 『R』から『2』まで!『TLS』直撃インタビュー

## ユーザーの要望に応えたい、それが『R』制作のきっかけです



ーそれではまず、『R』を制作することになったいきさつからうかがいたいんですが。

「『トゥルー・ラブストーリー』(以下TLS)が思った以上にユーザーからの反響が大きくて、アンケートがたくさん返ってきたんです。それにたくさん要望が書かれてまして、しかもそれがみんなほとんど同じようなことだったんです。だからそこを改良すればもっといいものになるのではないかと。おかげさまで『2』の制作も決定しましたので、それまで『R』で楽しんでもらおうと思いまして。『R』の制作が決定したのはそういう理由です。正直言いますと『R』で新規ユーザーを取り込んで、そういう人にも『2』を期待して待ってもらいたいという思惑もあったんですが(笑)」

ーなるほど。それでは具体的に『R』がどのようにパワーアップしたのかを質問します。まずは下校会話モードの話からお聞かせください。

「これはコマンドが増えたとかいうことじゃなくて、女の子のリアクションとか、あと会話チェーンの種類が増えてるんです。特にリアクションは、『TLS』では女の子の感情によって5段階だったのが、『R』で8段階になりました(CHECK 1)。『TLS』ではリアルさが評価いただけたようなので、そこに特に注意したんですよ。だから、『R』ではより自然な会話が楽しめるようになってます。あと、ユーザーからの要望が強かったみさきとの下校会話、これも可能になってます。手を握るとか、見つめるというコマンドも(CHECK 2)ありますし。デートに誘うこともできます。といってもホントの妹なんで、さすがにアブナい方向には進まないんですけど(笑)」

ーデートのバリエーションは、どういう形で増えるんですか?

「『TLS』では何回デートに行っても、行く場所やシチュエーションはまったく同じだったじゃないですか(CHECK 3)。あれはどうかな?と思ったんで、『R』では1回目、2回目、3回目…というようにデート内容が変わるようになってます。ただ、行く場所とかはプレイヤーが選択できるわけじゃありません。回数によって変わるっていうだけです」

ー追加されたデートというのは、やはり季節ごとに変化するんですか?

「それはないんです。服装とかは変わりますけど、内容は変わりません。ただ、それは『R』で追加されたものだけの話で、『TLS』であったデートはちゃんと季節ごとに変わります」

ーデート以外のイベントも増えてるんですか?

「はい、増えてます。『TLS』では例えば序盤とか、どうしてもイベントの出にくいタイミングがあったので、それを補う形で全員分のイベントを増やしました。ただ、これらは会話のイベントで、グラフィックが表示されるタイプではないんですけど」





### 開発者に直撃インタビュー

発売元のアスキーと開発元のBITSラボラトリーの方々。『R』の魅力を大胆に語ってくれた。

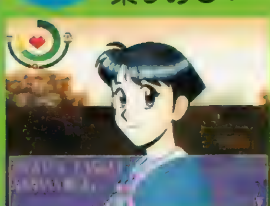


◀彼らが「TLS」の生みの親なのだ。



### 『TLS』6つのチェックポイント

**CHECK 1** よりリアルな会話が楽しめる!



▲実際に女の子と話している感覚が楽しめた下校会話モードも強化。

**CHECK 2** みさきとも下校会話ができる!

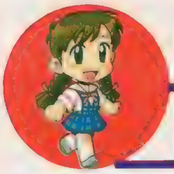


▲みさきも、ドキドキして逃げ帰ったり…する!?

**CHECK 3** デートの楽しみが大幅増!



▲『R』では1つしかなかったデートのバリエーションが増える!



# 『TLS』のコンセプトは"せつなさ"でした。『R』も同様です『2』では…



ー『R』では男性キャラもしゃべるようになるということですが？（CHECK４）

「アンケートに書いてあった中で、もっとも多かった意見がこれなんです。そういうわけで、『R』では男性キャラもしゃべります。ちょうどラジオドラマを放送していたので、キャスティングはそちらと同じになってます」

ーセリフが入ったことにともなう、男性キャラのイベント増加とかはありますか？

「それはないです。男性キャラの話を増やすのなら、女の子を登場させよう、と（笑）。そもそも、『TLS』以上に男性キャライベントを増やすと、女の子の出てくるスキがなくなっちゃうんで。テーマが変わっちゃいますから。実は、大須賀ってイベントがすごく多いんですよ。セリフ収録のときに改めて気づいたんですけどね(笑)。反面、柳沢は少ないんです。冴子先生はもっと少ないんですけど（笑）」

ーエンディングの数も増えているということですが、それは例えばみさきとか、今までとは違うキャラとのエンディングが増えたんですか？　それとも、バリエーションが増えたとか…？

「うーん…。これはヒミツ、ということで。エンディングが増えたことは間違いないんです。ただ、例えば桂木綾音とのエンディングバリエーションが増えるとかいうのではありません。みさきとのエンディングもないんですよね。増えたといってもオマケみたいなものなんですよ。でも『TLS』ファンなら「ニヤリ」とするハズです。これはぜひ見てもらいたいんです。『TLS』をプレイしていて、ゲームがうまくなっちゃった人なんかは、このエンディングはなかなか見られないんじゃないかな？　下手な人ほど見るチャンスがあると思います。『TLS』のコンセプトである"せつなさ(CHECK５)"を、存分に味わえるものになってますよ。…と言っちゃうと、どんなエンディングかはわかっちゃいますかね。ちなみに、『２』(CHECK６）のコンセプトは"愛しさ"です（笑)」

ーデートやエンディングが増えたとなると、気になるのがアルバムモードなんですけど。『TLS』とのデータの互換性はあるんですか？

「これは持たせたいと思っています。プレイデータじゃなくてアルバムに限っての話ですけど。ただ、今のところどうなるかは正直決定していません。けっこう制約もあるものですから…。ただ、前向きには検討しています。」

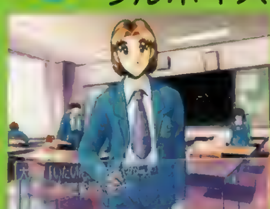
ーそうですか。今日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

「『R』にはステキな購入特典もつける予定です。ぜひ、期待して待っていてください」






## CHECK 4 『R』ではよりリアルに(!?)男性キャラもフルボイスで登場!!



◀『R』では主人公のいい友だちである、大須賀＆柳沢にも声が入るのだ。特に女性ファンに喜ばれそう。

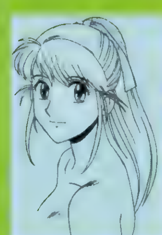
## CHECK 5 転校までの１カ月…せつなさあふれるストーリー!!



◀突然決まった転校までの１カ月間、思い切り学校生活を楽しむ。その後ろには、常にせつなさがあった…。

## CHECK 6 『TLS』、はたして『２』ではどうなる!?

『２』のコンセプトは"愛しさ"。もちろん、ゲームの期間も、主人公が転校するまでの１カ月。果たしてこの『２』では、どんなラブストーリーがつづられるのだろうか…。本誌でも、情報が届きしだい続報をお届けする。期待して待ってほしい!!



▲『２』の新キャラ。前作のキャラは…!?



電撃PS、電撃G'sマガジン合同プレゼント企画

# 『TLS』特製クリアファイル 応募者全員プレゼント!!



『TLS』ファンにラッキーなお知らせ。オリジナルデザインの『TLS』クリアファイル（A4判）を応募者全員にプレゼントするぞ!! 下の応募要項をよく読んで、ハガキを送ってほしい!

## クリアファイルはこんなデザインだ!!




オモテ



ウラ

デザインは、夏らしくオモテが人気トップ3キャラのオリジナル水着姿、ウラが全キャラのイベントシーン（ほとんどが水着イベント！）の集合だ。もちろん、非売品だぞ。入手のチャンスは今だけだ!!

電撃だけのプレミアムアイテムだ!!

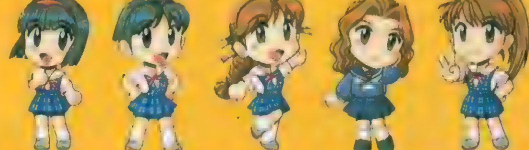
## 応募要項

下の応募券を忘れずにハガキに貼って、住所、氏名、電話番号を明記の上右のあて先に送ろう。電撃PS編集部に送ってきてもダメだから、それだけは注意してもらいたい。しめ切りは、8月30日（当日消印有効）だ。

応募条件‥ハガキには、必ずイラスト（描けない人は好きなイベント名）を描いてください。なお、今回は全員プレゼントということで応募は1人1枚に限定させていただきます。（「G'sマガジン」とのダブル応募も不可）



**あて先** 〒174-91東京都板橋北郵便局私書箱20号
（株）アスキー
「TLS電撃全員プレゼント」係



この応募券をハガキに貼ろう

TLS
プレゼント
DPS

愛しのあの子とステキな思い出を残すためのパーフェクト攻略第２弾！

# 同級生2

## 篠原いずみ・野々村美里 永島久美子・南川洋子 舞島可憐・鳴沢美佐子 の6キャラを完全追跡!!

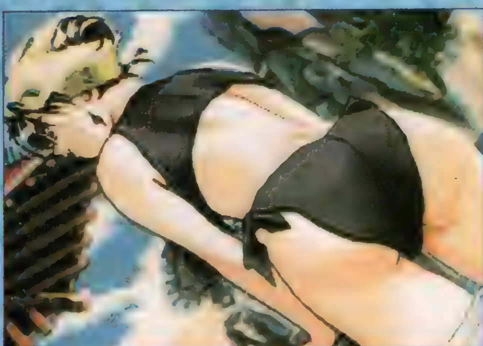
魅力的な女の子たちと、いろいろなシチュエーションでドラマチックな恋愛を体験できる『同級生２』。パーフェクト攻略第２弾の今回は、６人の女の子を一挙に大追跡!!　行動パターンがすべてわかるスケジュールカレンダーに加え、主なイベントをキャラ別にピックアップして紹介するぞ。

**同級生2**

8|9 AVG　▶¥6,800　限定版¥13,800　▶バンプレスト　▶MC（2ブロック）

## 温泉イベントに関わるキャラを完全フォロー！

今回攻略する内のいずみ、美里、久美子の３人は、冬至温泉のイベントをクリアしなければハッピーエンディングを迎えることができないのだ。右のコラムを参考に、温泉へ行けるようにしよう！



▲唯をパートナーに選択してしまうと、彼女の攻略は失敗に終わってしまう。でも、温泉だけのビジュアルが見られるのだ。



◀温泉旅行へ行ってしまうと、洋子の入浴シーンは見られるけど、彼女とうまくいかなくなってしまうのだ。グラフィックは見たいし……う〜ん。




▶前号で予告した永島佐知子のシナリオだが、PS版では残念ながら全面的にカットされてしまった。未亡人ファンのみなさんごめんなさい。

### 冬至温泉へ行くためのプロセスを紹介

冬至温泉へ行くためには、洋子とあきらの２人に会って話をしなければならない。12月22日から23日にかけて会話をし、あきらから洋子のことが好きという気持ちを聞いておこう。すると28日にあきらから自宅に、温泉旅行へ誘う電話がかかってくる。ここでOKの返事をし、一緒に連れていくパートナーを選択するのだ。パートナーに選べるのは唯、いずみ、友美の３人。美里を攻略する場合は、唯をパートナーに選ばないとダメ。それと、旅行出発の当日の朝（唯が部屋まで起こしに来てくれる）にリビングルームで美佐子からお守りをもらっておくのを忘れずに。あとは、29日に待ち合わせの時間に遅れないように、早めに八十八駅へ行こう。



◀洋子とあきらにマメに会って、話を進めていく。あきらの洋子に対する気持ちをしっかり聞いておくのがポイントだ。




▶29日の待ち合わせの時間には遅れないようにしよう。



▶あきらからの電話。あきらは洋子を誘って温泉旅行へ行く。さて、キミは？



◀唯、いずみ、友美の３人から旅行へ連れて行くパートナーを選択。誰を攻略するかで、パートナーを選出しよう。

### 温泉旅行までのスケジュールカレンダー

| 日付 | 時間 | 場所 | イベント内容 |
|---|---|---|---|
| 12月22日 | AM9：00〜PM6：00 | 体育館裏<br>洋子の家<br>あきらの家<br>八十八公園 | 洋子と会う➡会話「硬派な男が好き」<br>洋子と会う➡会話「バイクの話」<br>あきらと会う➡会話「好きな人がいる」<br>洋子と会う➡「ケンカの話」 |
| 12月23日 | AM8：00〜PM6：00 | あきらの家<br>花園保育園<br>友美の家 | あきらと会う➡会話「口ごもる」<br>洋子と会う➡会話「悩んでいる」<br>あきらと会う➡「洋子が好き」 |
| 12月28日 | AM10：00〜PM9：00 | 自分の部屋 | あきらから旅行の誘いがくる➡選択「旅行に行く」➡誰を旅行のパートナーにするか？<br>選択「鳴沢唯or水野友美or篠原いずみ」<br>※いずみを誘う場合は、当日いずみとデートしたあとでないと誘えない |
| 12月29日 | AM8：00までに | 八十八駅 | 冬至温泉へ出発 |



# Character File·5

IZUMI SHINOHARA

# 篠原いずみ

## デートから温泉旅行の流れが決め手

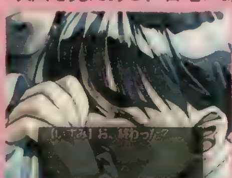
### 12月22日 喫茶店でパフェをおごる

以前、いずみにパフェをおごる約束をしていたため、この日つかまってしまう。いずみからホラー映画のチケットをもらえるので、彼女とデートの約束をしよう。



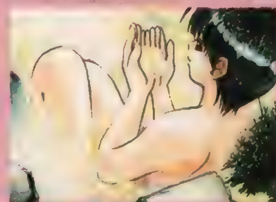
### 12月28日 旅行はいずみをパートナーに！

これまでに温泉旅行へ行けるようにしておけば、ホラー映画を見たあと、自宅にあきらから電話がかかってくる。ここでいずみをパートナーに選択し、温泉旅行へ。



### 12月29日 楽しい温泉旅行でいずみと♥

冬至温泉では、いずみが温泉へ入っているところをのぞき見できたり、一緒にスキーを楽しめるのだ。そして食事のあとは、ワクワクの2人っきりの時間。いつもは主人公に対してケンカ腰のいずみも、ギュッと抱き寄せるとおとなしく主人公に体を任せる。これで旅先で2人だけのヒミツが、できちゃったワケだ。



▲気持ちよさそうに温泉に入るいずみ。



◀いずみと抱き合う。彼女のぬくもりが……。

★温泉旅行へ行けるようにしておく

| 完全スケジュールカレンダー | | |
|---|---|---|
| 日付 | 時間 | 場所 |
| 12月22日〜27日 | AM11：00〜PM3：00 | 自宅→喫茶店 |
| | AM8：00〜PM6：00 | 校庭<br>弓道部練習場<br>校庭<br>弓道部練習場<br>（1日3回行くといなくなる） |
| 12月28日 | PM1：00〜PM3：00 | いずみの家<br>→映画館 |
| | デート後〜PM9：00 | 自分の部屋<br>（あきらから電話） |
| 12月29日 | AM8：00までに | 八十八駅（待ち合わせ）<br>冬至温泉 |
| 12月30日 | | 八十八駅（旅行終了） |
| 1月1日 | AM8：00〜PM3：00 | 自宅前 |
| 1月1日〜3日 | PM7：00〜PM11：00 | 自分の部屋 |
| 1月4日 | PM2：00 | ホテルのロビー |
| 1月5日〜6日 | AM8：00〜PM3：00 | 学校の屋上 |
| 1月7日 | | 弓道部練習場（いずみに告白） |

# Character File·6

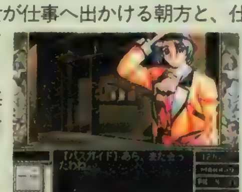
MISATO NONOMURA

# 野々村美里

## お守りが2人の仲を取り持つことに

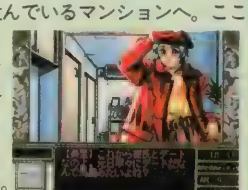
### 12月22〜24日 旅行代理店で何度も会う

バスガイドの美里は、旅行代理店に勤めている。彼女が仕事へ出かける朝方と、仕事から帰ってくる夕方、1日2回ずつ毎日旅行代理店へ会いに行くのだ。



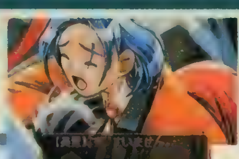
### 1月1日 お守りを受け取りにマンションへ

バスで落としたお守りを返してもらうため、美里が住んでいるマンションへ。ここでポイントになるのが、マンションへ行く時間。AM9：00までに行ってみよう。

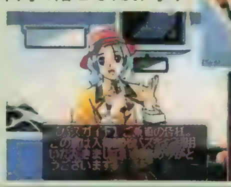


### 12月29日 温泉までの車内でハプニング

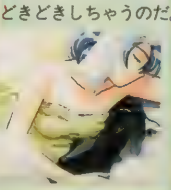
美里が添乗するバスに乗って温泉旅行へ行く。主人公が車内で落としたお守りを拾うが、渡しそびれて旅が終わってしまう。旅先では、彼女の入浴シーンを見ることができるぞ。



◀▼車内でのハプニングにも驚いたが、温泉に入っている美里をのぞき見したときの方がどきどきしちゃうのだ。



◀お守りを親切に拾ってくれるが、渡しそびれてしまう美里。このお守りが……。



★温泉旅行へ行けるようにしておく

| 完全スケジュールカレンダー | | |
|---|---|---|
| 日付 | 時間 | 場所 |
| 12月22日〜24日 | AM8：00〜AM10：00 | 旅行代理店（毎日1回） |
| | PM2：00〜PM6：00 | 旅行代理店（毎日1回） |
| 12月25日 | AM9：00頃 | 如月駅 |
| 12月28日 | AM10：00〜PM10：00 | 自分の部屋（あきらから電話） |
| 12月29日 | AM8：00 | 八十八駅（待ち合わせ）<br>バスの中<br>冬至温泉 |
| 12月30日 | PM13：15 | 八十八駅（旅行終了） |
| | PM13：00〜PM18：00 | 旅行代理店 |
| 12月31日 | AM8：00〜AM11：00 | 旅行代理店 |
| | PM2：00〜PM8：00 | 旅行代理店 |
| 1月1日 | AM9：00〜AM10：30 | 美里の部屋 |
| 1月2日〜6日 | AM8〜AM11：00 | 旅行代理店（毎日1回） |
| | PM1：00〜PM8：00 | 旅行代理店（毎日1回） |
| 1月7日 | | 美里に告白 |

※スケジュールカレンダーの見方…基本的に表記してある場所に、時間内に上から順番に行けばストーリーが進みます。また、イベントで強制的に移動するものもあるので注意してください。

# CharacterFile·7

## KUMIKO NAGASHIMA 永島久美子

### 都会に憧れる久美子には優しく接しよう

**12月29日** 冬至温泉で出会う田舎娘

久美子は、ずっと田舎で育ったため都会に憧れているのだ。八十八町から来た主人公のことをうらやましそうに話しかけてくる。とっても純粋な女の子なんだ。



**1月3日** 落ち込む久美子を励まそう

久美子は、自分を心配して上京してきた母親の気持ちを知り、無責任な行動を反省する。落ち込む久美子を優しく励まして、彼女の気持ちを和らげてあげよう。



**1月1日** 久美子が上京してくる

年が明け、いきなり1人で上京してきた久美子。行くあてのない彼女は、主人公を頼って来る。美佐子に頼んで久美子を泊めてあげよう。これから、大変そうだけど。



**1月3日** 別れる前に素敵な思い出を

憧れを持って八十八町にやってきた久美子だが、実家に帰る決心をする。帰る前に都会での素敵な思い出を彼女に体験させてあげよう。久美子を抱き寄せてキッス。



★温泉旅行へ行けるようにしておく

**完全スケジュールカレンダー**

| 日　付 | 時　間 | 場　所 |
|---|---|---|
| 12月29日 | AM8：00までに | 八十八駅(待ち合わせ)<br>冬至温泉 |
| 12月30日 | PM3：15 | 八十八駅(旅行終了) |
| 1月1日 | PM5：00頃 | 自宅前<br>リビングルーム(美佐子)<br>自分の部屋 |
| 1月2日 | AM8：00～PM6：00 | リビングルーム<br>マンション<br>白蛇ケ池公園<br>リビングルーム |
| | PM6：00頃 | リビングルーム |
| 1月3日 | AM8：00～PM6：00 | 自宅前(佐知子)<br>自宅前<br>如月町(佐知子)<br>マンション(佐知子)<br>旅行代理店<br>いずみの家(佐知子)<br>ゲーセン<br>芸能プロダクション(佐知子)<br>高台<br>旅行代理店(佐知子) |
| | PM2：00～PM6：00 | リビングルーム<br>芳樹の家<br>自宅前<br>天道のアパート |
| | PM7：00頃 | リビングルーム |
| | PM8：00頃 | 自分の部屋 |
| 1月4日 | AM8：00頃 | リビングルーム |
| 1月7日 | | 久美子に告白 |

# CharacterFile·8

## YOKO MINAKAWA 南川洋子

### 親友との友情と恋、どちらを取るか…

**12月23～24日** 2人と何度も話すこと

洋子を攻略する場合、あきらとも会って何度も話しをしなければならない。あきらに洋子のことをいかに諦めさせるかがポイントになる。重要なのは、AM11：00～PM4：00に洋子の家の前でのあきらとの会話。ここでの選択で「教えない」を選べば、今後あきらと洋子はうまくいかなくなるぞ。



▲洋子は卒業後の進路のことで、いつも父親とケンカをしているのだ。



▶あきらに洋子のことを諦めさせるためには、ここでの選択肢が重要になる。冷たく知らんぷりをするのだ。

**1月1日** 洋子と2人で初日の出を見る

オートバイが好きな洋子は、初日の出を見にバイクで八十八海岸に来る。早朝、この場所へ行けば、洋子と一緒にきれいな初日の出を見ることができるぞ。新年早々、ついてるかもね。



▲洋子と初日の出が見られるなんて、新年早々縁起がいい。

**1月3～4日** 洋子から相談を受ける

自宅に洋子から電話が入り、彼女の家で相談を受けることになる。いつもと雰囲気が違うぞ。



**完全スケジュールカレンダー**

| 日　付 | 時　間 | 場　所 |
|---|---|---|
| 12月22日 | AM8：00～PM6：00 | 体育館裏<br>洋子の家<br>あきらの家(あきら)<br>八十八公園 |
| 12月23日～24日 | AM8：00～PM6：00 | あきらの家(あきら)<br>保育園<br>友美の家(あきら)<br>西御寺の家<br>保育園(あきら)<br>洋子の家 |
| | AM11：00～PM4：00 | 洋子の家 |
| 12月25日～28日 | AM8：00～PM6：00 | コンビニ(あきら)<br>弓道部練習場<br>白蛇ケ池公園<br>八十八海岸(あきら)<br>可憐の家<br>如月神社(あきら)<br>高台<br>八十八海岸(あきら)<br>友美の家(あきら) |
| | AM10：00～PM4：00 | 洋子の家 |
| | AM8：00～PM6：00 | 八十八公園<br>マンション(あきら)<br>保育園 |
| 12月25日～26日<br>12月29日 | AM8：00～PM6：00 | ゲーセン |
| | AM10：00～PM6：00 | 白蛇ケ池公園(あきら)<br>八十八駅<br>自宅前(あきら)<br>友美の家 |
| 1月30日～31日 | AM8：00～PM6：00 | 保育園(あきら)<br>天道のアパート<br>いずみの家(あきら) |
| 1月1日 | AM5：00頃 | 八十八海岸 |
| 1月2日 | AM8：00～PM6：00 | マンション(あきら)<br>八十八公園<br>可憐の家 |
| 1月3日 | AM8：00～PM6：00 | テニスコート<br>洋子の家(あきら)<br>洋子の家<br>テニスコート<br>八十八駅(あきら)<br>自宅前<br>八十八公園 |
| | PM5：00～PM8：00 | BIGFOX |
| 1月3日～4日 | PM6：00～PM9：00 | 自分の部屋<br>洋子の家 |
| 1月7日 | | 体育館裏(洋子から告白) |

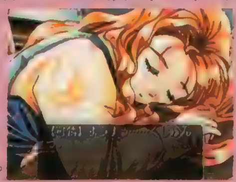
# Character File·9

## 多忙なアイドルにちょっと休息を!!

# KAREN MAISHIMA 舞島可憐

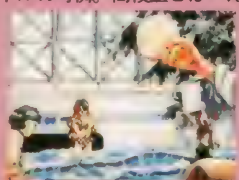
### 12月26日 疲れて眠る可憐を教室で目撃

この日、珍しく可憐が学校へ来ている。しかし仕事で疲れている彼女は、3年B組の教室で居眠りをしているんだ。風邪を引かないように、上着を掛けてあげよう。



### 12月28日 プールで楽しそうに撮影する

室内プールで、気持ちよさそうに撮影をする人気アイドルの可憐。高校生とはいえ、かなりのプロポーションをしているだけに、目のやり場に困ってしまうよね。

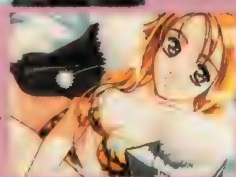


### 12月29日 アイドルと保健室で2人っきり

まだ冬場だというのに仕事とはいえ海で写真撮影とは、あまりにも可憐がかわいそうだ。抜け出したがっている彼女を休憩時間に連れ出し、学校の保健室へ逃げるのだ。保健室へ駆け込むと、疲れてしまい眠ってしまう。可憐からの質問に対しては「同じようにした」と答えよう。この優しさが、彼女を引きつけるぞ。



▲こんな彼女を見たら、放っておけないよね。



▶人気アイドルと、保健室で2人っきり♥

**完全スケジュールカレンダー**

| 日　付 | 時　間 | 場　所 |
|---|---|---|
| 12月22日 | AM11：00〜PM0：00<br>PM1：00<br>PM1：30<br>PM4：00 | 可憐の家<br>芸能プロダクション<br>如月神社<br>TV局 |
| 12月23日 | AM10：00<br>PM0：00<br>PM3：00<br>PM5：00 | 可憐の家<br>TV局<br>芸能プロダクション<br>TV局 |
| 12月24日 | PM0：00<br>PM2：00<br>PM7：00 | 可憐の家<br>TV局<br>芸能プロダクション |
| 12月25日 | AM9：00<br>AM11：00<br>PM1：00 | 可憐の家<br>芸能プロダクション<br>TV局 |
| 12月26日 | PM2：00〜PM4：00<br>PM7：00〜PM8：00 | 3年B組の教室<br>リビングルーム |
| 12月26日〜28日 | PM1：00〜PM3：00 | 自宅前(芳樹) |
| 12月27日 | AM10：00<br>PM0：00〜PM0：30<br>PM4：00 | 可憐の家<br>TV局<br>芸能プロダクション |
| 12月28日 | AM8：00<br>AM10：00<br>PM0：00<br>PM2：00〜PM6：00 | 可憐の家<br>白蛇ケ池公園<br>TV局<br>BIGFOX |
| 12月29日 | PM1：00〜PM4：00 | 八十八海岸➡保健室 |
| 1月4日〜6日 | | (可憐に会うとおみやげがもらえる) |
| 1月7日 | | 学校の屋上(可憐に告白) |

# Character File·10

## 唯の母親と障害を乗り越えて!

# MISAKO NARUSAWA 鳴沢美佐子

### 12月22日 桜子のシナリオも同時進行

美佐子を攻略するうえで、桜子の存在は欠かせない。1月1日までは、桜子のシナリオも同時にフォローしておく必要があるぞ。時間帯に注意することを忘れずに。



### 12月26日 悩み多き美佐子が夜中にグチ!?

日頃のストレスがたまった美佐子は、夜な夜な1人でお酒を飲んで気を紛らわしている。いつもお世話になっているので、彼女のグチを聞いてあげよう。

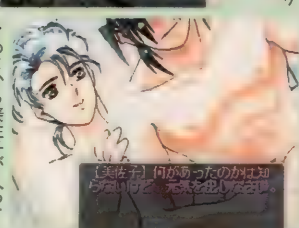


### 1月1日 お風呂で励ましてくれる

桜子のことでショックを受けた主人公を、優しく励ましてくれる美佐子。一緒にお風呂に入って、主人公の背中を流してくれるんだ。ホント、優しいね。



◀気分転換にお風呂に入りなさいと美佐子に言われ、くつろいでいると……。



▶あとから美佐子が入ってきて、背中を流してくれるんだ。気持ちいい〜♥

**完全スケジュールカレンダー**

| 日　付 | 時　間 | 場　所 |
|---|---|---|
| 12月22日 | PM2：00〜PM5：00 | 市民病院(桜子) |
| 12月23日 | PM2：00〜PM5：00<br>PM2：00〜PM5：00 | 喫茶店<br>市民病院(桜子) |
| 12月24日 | AM0：00〜AM3：00<br>PM2：00〜PM5：00<br>PM2：00〜PM5：00 | 喫茶店<br>喫茶店<br>市民病院(桜子) |
| 12月25日 | PM2：00〜PM5：00<br>PM2：00〜PM5：00<br>PM5：00〜PM9：00 | 喫茶店<br>市民病院(桜子)<br>自宅前 |
| 12月26日 | AM0：00〜AM5：00<br>PM2：00〜PM5：00<br>PM2：00〜PM5：00 | リビングルーム<br>喫茶店<br>市民病院(桜子) |
| 12月27日 | AM0：00〜AM3：00<br>PM1：00〜PM5：00<br>PM2：00〜PM5：00 | 喫茶店<br>喫茶店<br>市民病院(桜子) |
| 12月28日 | AM1：00〜AM4：00<br>PM2：00〜PM5：00 | リビングルーム<br>市民病院(桜子) |
| 12月29日 | PM2：00〜PM5：00 | 市民病院(桜子) |
| 12月30日 | PM10：00 | 市民病院(桜子) |
| 1月1日〜2日 | PM2：00〜PM5：00 | 市民病院(桜子)<br>自分の部屋 |
| 1月4日 | PM6：00頃 | リビングルーム |
| 1月6日 | AM1：30〜AM3：00 | リビングルーム |
| 1月7 | | 美佐子に告白 |

発売前の最終チェックはオマカセ!

# システム・イベントまるごと大紹介!



10人の仲間たちがキミを待っている!



メロディ・シンクレア

# 悠久幻想曲

ゆう きゅう げん そう きょく

いままでノーチェックだったみなさんもコレでバッチリ! プレイ前に最低限、覚えておいてほしい情報だけをピックアップして徹底紹介だ!

| 悠久幻想曲 | |
|---|---|
| 8/28 育成SLG | ▶¥5,800 ▶メディアワークス |
| | ▶MC(1ブロック) |

## ジョートショップ(何でも屋)を舞台に物語は始まる……

旅の疲れと空腹で行き倒れになっていた主人公の青年が、ジョートショップ(何でも屋)を経営する未亡人、アリサに助けられてから数カ月……。街の暮らしにも慣れた頃、とある事件が発生。青年は囚われてしまうのだった。アリサが夫の形見ともいうべき店を抵当に入れ、大金を払ったことで青年は一時的に釈放される。だが青年にその金を返すあてはない。唯一の希望は、1年以内に大多数の住民の支持を受けることができれば審議をやり直すという法律だけ。こうして青年は、信頼を回復するべく行動を開始するのだった。



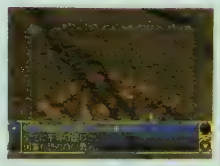

▲主人公のことを2度も助けてくれたアリサ。その恩に報いることができるか? 住民たちから頼まれる仕事をこなすため、まずは協力してくれる仲間を集めるのだ!



## キャラメイクをして仲間を集めたらゲームスタート

プロローグ

初めてプレイするときには、まず最初に主人公の名前を入力。そして各キャラの顔見せのあとキャラメイク、仲間集めと進行していく。1回のプレイで仲間に加えることができるのは女性7人、男性3人の中の3人だけ。よく考えてお好みのキャラ3人を仲間にしよう。

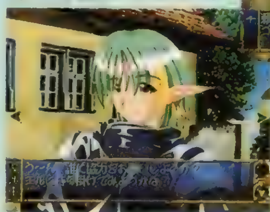


◀キャラメイクで主人公のパラメータが決定。

### お好みの3人を仲間に加えよう

▼▶主人公が街で暮らすようになってから出会った仲間たちが協力してくれるぞ。





▶事情を説明して仲間になってほしいと頼むと、みんな快く引き受けてくれるのだ。キミはもう仲間にするキャラを決めてあるかな？



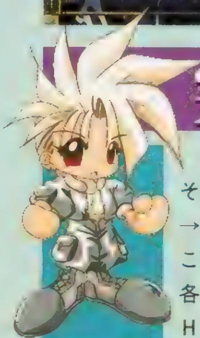

### キャラメイク時の答え方でパラメータなどが変化

主人公の初期パラメータはキャラメイクによって決定するぞ。その方法は簡単。いくつか出される質問の答えを3つの中から選んで決定していくだけなのだ。どんな主人公が誕生するのかはお楽しみ！

#### 最初から魔法が使える！



▶上手に答えていけば、最初から魔法を覚えていることも！



## 実行したい仕事に仲間たちを割り当てよう

育成

ゲームの本編となる育成部分は1週間単位で進行。その1週間はスケジュールの入力（仕事の割り当て）→実行→結果→休日という4パートで構成されており、これを繰り返しながら進めていくことになる。そして各キャラはスケジュールを実行していくことによってHPやMP、スキルレベルがアップ！　さらに魔法や奥義を覚えながら成長していくのだ。しっかり面倒を見て、役立つキャラを育てていこう。




▲ひとつの仕事に最低1人。最高4人を割り当てることも可能だぞ。

### スキルレベルがア～ップ！



▲実行した仕事の成功率が高いほど、キャラは大きく成長するのだ。

### 状態異常はこまめに治療

スケジュールの実行中には、病気やケンカといった状態異常が起こることがある。放っておくと仕事の能率がダウンするので、こまめに治療しながらピンチを乗り切ろう。



▲スケジュール実行中に何か起こると、キャラの頭上に「！」マークが現れる。

### 仕事の疲れは休日に癒やそう

1週間の仕事を終えると、最終日はお待ちかねの休日になる。休日には、仲間のところへ遊びに行ったりスキルの鍛練をするなど、6種類の行動が実行できるようになっているぞ。行動回数は午前と午後の2回。有意義に行動していこう。



◀各キャラのステータスをチェックしてから実行しよう。

#### 遊びに行く




▲遊びに行くと信頼度がアップ。イベントが発生することもあるぞ。またケンカなどの状態異常も治療できる。

#### スキルの鍛練をする



▶スキルは全部で14種類。鍛練をしたからといって必ずレベルアップするわけじゃないので間違えないようにね。





# 仲間たちの素顔もバッチリ明らかになる!

イベント

イベントはスケジュール実行中に発生するものがほとんど。どんなものがあるかというと、会話がメインになっているものからスゴロク形式のものまで、バリエーションに富んだイベントがギッシリなのだ。もちろんキャラごとの個別のイベントも用意されているのでご心配なく！　会話形式のイベントでは、途中に選択肢があって、選んだ会話によって内容が変化。さらに上手く会話を進めていかないと見られないグラフィックもあったりなど、遊びごたえもバッチリの仕上がりだぞ。まあ、イベントに関しての基礎知識としてはこんなところかな。お次は、それぞれの内容について紹介していこう。

## ペアのイベント　キャラごとに用意されているイベント

特定のキャラを仲間にしていて、特定の日になると自動的に発生するイベント。おもに2人の会話で進行していくぞ。今回はエルのイベントをちょっとだけ紹介しちゃおう。

| キャラ | タイトル |
|---|---|
| エル | 正しいペットの捕まえ方 |

逃げたペットを探してほしいとマリアに頼まれ、主人公とマリア、そして偶然出会ったエルとトリーシャの4人は森へと向かう。4人の力を合わせ、なんとかペットを捕まえたのだが、やはりエルとマリアは口論に……！　さて主人公が味方をするのは？



▲サブキャラとして、仲間にしていないキャラが登場することもあるぞ。





▲▶いつもとは違った仲間の素顔が見え隠れ。なんとかペットを捕獲できたのだが……。

### どっちの味方？

▼エルとマリアがケンカに。どっちの味方をすれば成功かはプレイしてのお楽しみ。



## 休日のイベント　仲間のところへ遊びに行くと発生！

休日に仲間のところへ遊びに行くと発生するイベントだ。必ず発生するとは限らないので何度も足を運んで、いろいろ試してみよう。



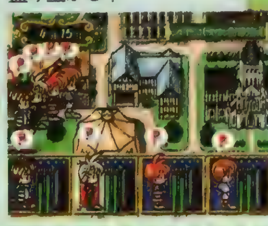


◀▲休日になるたびにお目当てのキャラのところへ足を運べば、比較的ラクに発生させることができる。ほかの会話イベントとは違いラブラブな展開になることも……。

## 4人同時のイベント　仲間全員が参加するイベント

仲間にしたキャラが全員参加する4人同時のイベントもあるぞ。中心となるキャラはいるものの、会話が飛び交うのでかなり盛り上がる！





◀▲仲間全員の頭上に「！」マークが表示され、特定の場所へと集まりだすのだ。さらにサブキャラが登場することもあり、とってもにぎやかなイベントが展開するぞ。

## スゴロクイベント　特定日に発生！2組のライバルチームと大激闘!!



アルベルト・コーレイン

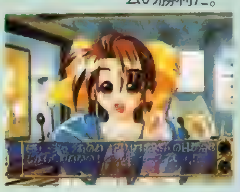
スゴロクイベントは、仲間の構成などに関係なく特定の日になると発生するものが多い。戦闘もあるので油断しないように！　とりあえず今回は最初に体験するイベントを紹介しよう。

| タイトル |
|---|
| Good News |

アリサの目を治すことができる幻のキノコが、天窓の洞窟にあるらしい！　この情報を聞いて、4人は天窓の洞窟へと向かうのだが……。



▲先にゴールへ着いたチームの勝利だ。



▲トリーシャがキノコの情報を持ってきてくれるのだ。

### その結末は…

▼ライバルチームや洞窟の最後に待ち受けるボスを倒し、キノコを発見した主人公たち。さっそくジョートショップで待つアリサのもとへ持っていくが……。



### イベント中にもパラメータが変化

イベントの最中に選んだ会話や行動によって、キャラのパラメータが変化する。また成功したか失敗したかによっては、街の人からの支持率も細かく変化するようになっているのだ。



# 第4回『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

みんなの応援に感謝の気持ちを込めて、今回はステキなプレゼントを用意したぞ。また、PS版とSS版の違いについての続報も紹介！　それとハガキのあて先は下の欄外を見てね。

## イラストのお♥部♥屋

「掲載してくれてありがとう」というメッセージに涙する今日この頃。サブキャラたちを描いてきてくれるハガキも増え、もうウレシイ限り。そんなわけで今回もド～ンと10枚を掲載しちゃうぜ。




▼埼玉県　蒼井みなとさん：夜も眠れず昼寝してます……てなことにならないように体調を整えて発売を待ってね。




◀埼玉県　チェリーさん：サブキャラとラブラブになるラストもあるのかな？




▼新潟県 かおるんさん：男の子の人気も上昇中。



▲北海道 でぃあなさん：無防備状態の寝顔が○。




▶大阪府　猫月ゆのさん：雰囲気バッチリのイラストをありがとう。次回も期待！




▶北海道　霊魔さん：もし聞けなくてもCDになって発売されるから安心してね。




▲埼玉県　Prof.Mさん：マリアとエルは最後までこのままかな～。




▲京都府　マジカル☆ウナウナさん：犬じゃないッス。魔法生物ッス！



▶東京都　松崎要さん：サブキャラ出現イベント特集とか、いいかな？



▶静岡県　UNIさん：「悠久」の宣伝活動に大感謝。今後もよろしく。

## コレは見逃せない　サイン色紙プレゼント

[illegible]

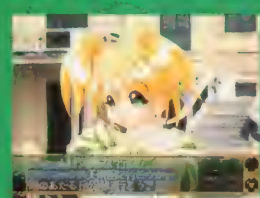
各1名、合計14名様に！



◀[illegible]

## 続報！ PS版とSS版の違いについて

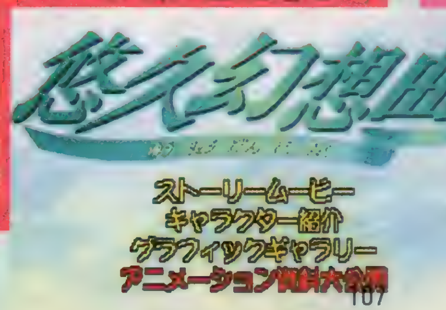
今回は待望のゲーム内容についての違いを紹介しちゃおう。なんとPS版とSS版ではイベントの総数自体はまったく同じだが、それぞれに別の内容のイベントが入っているらしい！　それと文字の形が違っていることも新たに判明したぞ。まだまだありそうなので続報は必ずチェックするように。



◀SS版のイベントシーン。PS版には無い!?

## 増刊号「電撃プレイステーションD3」もよろしく！

体験版などが入っているCD-ROM付きの増刊号「電撃プレイステーションD3」に『悠久』の世界が楽しめる「悠久スペシャル」が入ることが決定。発売日は8月22日。こちらもよろしくね！




あて先　〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館　電撃PS編集部
『悠久幻想曲』なかよし倶楽部　イラスト＆言いたい放題の係まで！

『虹色の青春』大攻略＆最新グッズ特集!!

第13回

# ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

前回「声優インタビュー再開」と書いておきながら、急きょこの企画になってしまってゴメンナサイ。次回は絶対に声優インタビューがあるから許してね。今回は『虹色の青春』徹底攻略と最新グッズの特集、そして新着CDの情報とぎっしり詰まった内容だぞ。今年の夏も『ときめき』でアツくなろうよ!!

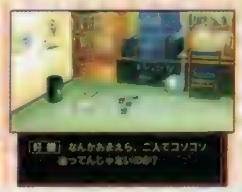
## 『虹色の青春』で特別なイベントを見るには!?

7月10日にソフトを買って、もう2～3回ぐらいクリアしちゃった人もいるはず。でも、どうしてもアルバムがすべて埋まらなくて悩んだりしてないかな？　詩織たちほかの女の子のイベントは、わりとすぐに見られるんだけど、虹野さんとの友好度が高くないと発生しないイベントがクセモノだよね。そこで今回は、そんなイベントにスポットを当てて、なんとかアルバムを埋める方法を解説していくぞ。虹野さん一色でいくから覚悟しといてね！



| 発売中 AVG | ▶¥4,800　▶コナミ |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック)／マウス対応 |

◀今回の攻略の、最大のターゲットはこの「夜弁」。昼の「虹弁」よりも貴重なお弁当だ。しかも1回だけじゃないのがすごい！




▶おお、そうだとも好雄よ。2人でコソコソ夜の神社で会ってるんだよ！

### とにかく友好度LVを上げるのだ!!

特別なイベントにもっとも影響するのが友好度のレベル。これは日々コツコツと上昇させていかなければいけない。特に110ページで解説している「夜弁」は、神社に行ける状態で友好度が最高値になっていないといけないから、放課後をムダにしてられないぞ。それでは、会話の場面を友好度の上昇率順に見ていこう。

#### 友好度変化なし

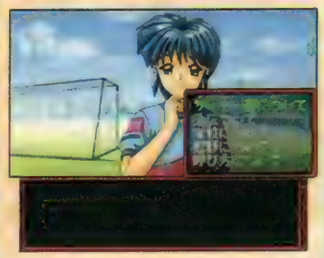
会話で音声が出力されなくなったら、それ以上その話をしても友好度の上下はない。




#### 友好度＋1～3

とにかく会話をするだけで1～3上昇する。さらに3択の結果によっても同様だ。











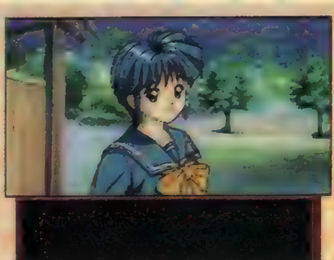
3択は確実にゲットしよう!!

#### 友好度＋10

一番友好度が上昇するのがこれ。神社で会うだけでかなり親密になれる。練習の後に話をすれば、さらに友好度が上昇するぞ。




会話をするとさらにアップ!!



# 現在の友好度を知る方法&友好度による呼び方の変化

今現在の友好度を知る方法は、51号でも紹介したが「俺について」をクリックすればすぐわかる。友好度のレベルは下の写真を参考にしてほしい。虹野さんへの呼び方を変えるには、右の写真のように「フルネームについて」という項目が出てこないとダメだぞ。



## 「虹野さんって俺のことどう思う?」













レベル0～1では「虹野さん」「虹野」、2～3ではそれに「沙希ちゃん」が加わり、レベル4ではさらに「沙希」も加わるのだ。だんだんと親しくなってるって感じが実感できるぞ。

友好度LV0~1



友好度LV2~3



友好度LV4



LVに達していないと



# 特別なイベントはアルバムに書き込まれるが……

特別なイベントは、ほとんどと言っていいほどアルバムに書き込まれる。しかしほかの女の子のイベントを見ると、それだけ虹野さんとの友好度を上げるチャンスが減ってしまうことになるのだ。虹野さんのイベントを見るためのプレイと、ほかの女の子とのイベントを見るプレイは、かち合ってしまう場合もある。ここは思い切って別々にプレイした方がいいぞ。カードさえ交換しなければ、アルバムにはどんどんイベントが書き込まれていくからね。あとはキミの頑張りしだいってこと。



◀このへんのイベントは、間違いなくアルバム入りだ。



◀イベントが抜け落ちていると、こんなアルバムになる。

## 藤崎詩織

放課後の貴重な時間をすべて中庭で過ごしてしまうことになる。虹野さんとの友好度が低いなら、心を鬼にして中庭には足を運ばないこと。ちなみに1度詩織と中庭に行ってないと、このイベントは発生しないぞ。

## 如月未緒

如月さんとの友好度が高いと、図書室から中庭に行くことを誘われる。それがこのイベントだ。これも放課後の時間をつぶしてしまうというデメリットがある。でも如月さんのファンにはたまらないイベントだよね。

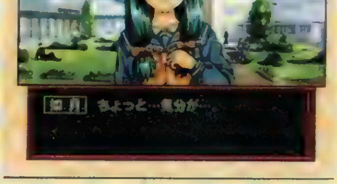
## 鏡　魅羅

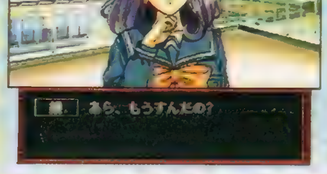
鏡さんと2度廊下で会っていて、友好度が高ければ発生するイベント。ただし、4月28日までに屋上に行くことができなければ発生しないぞ。ちなみに、屋上へは体育館から優美ちゃんと行くことができる。

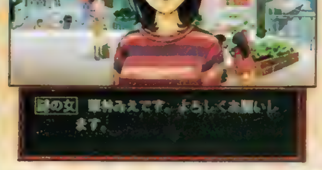
## 栗林みえ

遊園地のエントランスで、ある部分をクリックして、繰り返しある行動をするとジェットコースター後に発生。ただしみえちゃんに会うと、ジェットコースター後の3択を逃してしまうことになる。





# 特別なイベントを見るための条件を公開!!

これでアルバムもバッチリ!!

実は特別なイベントはそんなに難しい条件ではない。むしろ最初から虹野ファンの人は、ここに挙げたイベントのすべてをすでに見ているかもしれない。ただし、「夜弁」だけはいろんなイベントを見ていることが条件だし、終盤で神社に行けなくなる前じゃないと発生しないのだ。それから、しつこいプレイをしないと見られない水着もフォローするからね。

## ●街デートできらめき中央公園に行くには

街でデートする際に、映画館・喫茶店・ブティックの３つの場所（順不同）に行っていれば、駅前に戻ってからきらめき中央公園に行くことができる。ちなみに、ブティックの着替えなどは成功していなくても構わないぞ。










このあと夕暮れの中央公園に

## ●プールイベントを見るには




◀このメッセージが出ないとプールには絶対入れないぞ。

プールイベントで虹野さんの水着を見るには、まずサッカーブースでレベル16以上をクリアしなければいけない。写真のメッセージが出たら、あとは３回プールに行くだけ。ちょっと彼女は嫌がるけれど、「体を鍛えるため」という理由さえあれば、バッチリ説得できるぞ。

1回目



2回目



3回目




そしてついに水着が…!?

## ●スポーツセンターに行くには

27日に街デートが終わってさえいればOK。すると28日の放課後か神社で、虹野さんから29日のスポーツセンターへの誘いを受けることができるぞ。このイベントは虹野さんの水着を見るためには絶対に外せないのだ。ついでに伊集院や外井と会っちゃうんだけどね。




◀これを断る男なんて、普通はいないよねぇ。

## ●神社で夜弁イベントを見るには

期限付きで、しかも見るのが一番大変なのが「夜のお弁当差し入れ」、通称「夜弁」だ。これを見るためには、早いうちに友好度が最高値になっていなければいけない。１度ゲームをクリアした人なら知ってると思うけど、終盤神社に行けなくなって（プレイヤーの手を離れるため）しまうからね。それでは、その条件を一挙公開だ！

### 街デートに行っている

まずは街デートに行ってること。着替えイベントに成功してなくても、きらめき中央公園に行ってなくても良い。とにかくデートしていればOKなのだ。



### 昼に「虹弁」をもらっている

これはモロに友好度がかかわってくるイベント。彼女から弁当を渡されるイベントなので、当然と言えば当然なんだけどね。ま、よっぽどのことがない限り「虹弁」はもらえるから、これはあまり深く考えないでプレイしててもOKだぞ。




### 友好度が最高値になっている

時期的な問題で難しいけれど、友好度が最高値になっていなければいけない。すべての条件をクリアして、29日の夜に「夜弁」を見ることだってできるぞ。その場合、30日の夜も再び「夜弁」が発生する。つまり期限内であれば毎晩発生するってことなのだ。



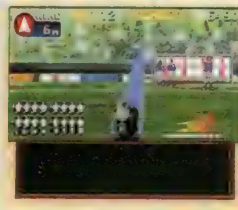
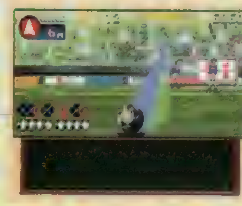
# フリーキックワンポイント攻略その2

イベントを見るために、本気でプレイしなければいけないのはレベル16まで。なぜなら、そこまで行き着くことができないとプールイベントを見ることができないからだ。ストーリーを普通にクリアすると、だいたい20ぐらいのレベルはいつの間にかクリアしているはず。要はスポーツセンターで失敗しないことだ。




▲彼らに会うためにも(笑)、レベル16まではクリアできるようにしよう。

## レベル 12

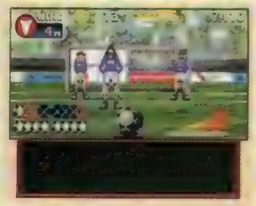
1番左のディフェンダーの頭をまっすぐ狙う（左の写真）と、運がよければゴールから跳ね返ったボールで1、5番パネルに当てられるぞ。風が追い風だが、4、8番パネルを狙う（右の写真）ときは多少左に流されるから注意。

## レベル 8



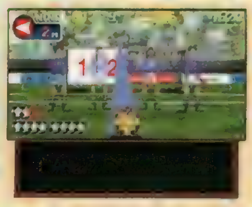

このレベルから風が吹くようになるから注意。風に流されることを考えて、3～4目盛り左（左の写真）を狙ってみよう。5、6番のパネルはカーブをかけるより、高さを最大にしてボールの一番上を蹴る方が楽に当てられるぞ。

## レベル 13

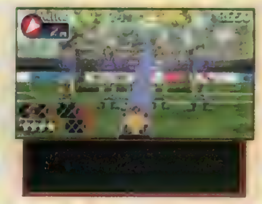
ドライブシュートで楽にクリアできるはず。3、4、7、8番を4枚同時に当てたいところ（左の写真）だが、あまり欲張らないように。蹴る力を強くすると、カーブがあまりかからないことにも注意しよう。

## レベル 9

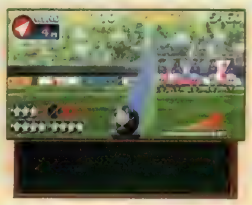
写真のように、高さを最大にしてボールの一番上を中くらいの力で蹴るのがポイント。それさえ守れば、1発も外さずにクリアできるはずだ。以降、この蹴り方を便宜上ドライブシュートと呼ぶぞ。

## レベル 14

レベル9のときとほとんど同様で、ドライブシュート（左の写真）を中ぐらいの力で蹴れば楽にクリアできる。また、ディフェンダーの隙間を大きなカーブで抜けることもできる。⊗ボタンでパネルを確認（右の写真）すること。

## レベル 10

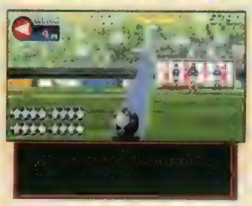
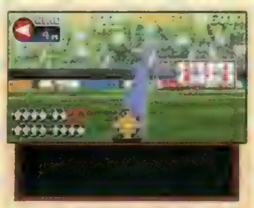
レベル9とほとんど同様で、ドライブシュートを最大よりも若干弱めの力で蹴れば（右の写真）OK。結構風に流されるけど、追い風だからボールをコントロールしやすいはずだ。

## レベル 15




8番のパネルに当てるのがもっとも難しい。高さを最低にして、方向は右の限界から少し左に戻したところ（左の写真）で、ボールを蹴る位置は右に1、下に3（右の写真）。これを最大の力で蹴るとOKだ。

## レベル 11

普通に6番パネルを狙う（左の写真）と、ディフェンダーから跳ね返ってパネルに当たることもある。ラッキーな上に10点加算されるぞ。ドライブシュートで蹴る場合は、ボールの左側（右の写真）を蹴るといいぞ。

## レベル 16




4、8番の前にディフェンダーが隠れている。左に曲がるカーブをかけたドライブシュート（左の写真）なら、風を気にしないでパネルに当てられるぞ。中くらいの力で蹴る（右の写真）ことだけは忘れないようにね。

# きらめき情報局

## PRIZE



7月予定

### ●虹色の青春 カードミラー

『虹色の青春』の発売を記念して製作された、限定発売のプレートミラー。携帯用に便利な大きさだから、身だしなみはこれでチェックしよう。●サイズ：55×85㎜（ディスクコレクション専用景品）



7月予定

### ●ときめきピンズ2

『ときめき』キャラクターのピンズコレクション第2弾。店頭にはハンドバッグ型のパッケージに梱包されて並ぶことになるぞ。●サイズ：キャラクター部分29㎜

### ●虹色の青春 フォトアルバム

同じく『虹色の青春』記念の景品。塩化ビニール製のフォトアルバムで、10㎝×14㎝の通常の写真や『教えてyour heart』のメッセージカードなども収納できるスグレもの。『虹色』の絵柄もイカしてます。●サイズ：165×115㎜



7月予定

### ●ときめきT-shirt2

『ときめき』キャラクターのTシャツ第2弾。ハーフトーン調の色合いのチビキャラがカワイイぞ。●サイズ：フリーサイズ





8月予定

## GOODS

### ●ジグソー「常夏の島」

7/25

12キャラを揃えたイラストがプリントされたジグソーパズル。絵柄は夏を感じさせる、特別描き下ろしのものだ。●サイズ：364×515㎜／500ピース ●価格：¥2,000（税別）



### ●ポスター「常夏の島」

7/25

ジグソーと同じ絵柄のポスター。●サイズ：B1（紙管パッケージ入り）●価格：¥1,200（税別）

### ●サマーグラス（※1）

8/29

6個セットグラス●サイズ：H150×φ60㎜●価格：¥3,900（税別）





8/29

### ●鉛筆セット「キミがいちばん」

1本に1キャラがプリントされた、カワイイ鉛筆シリーズ第2弾。●HB鉛筆（12本セット）●価格：¥960（税別）

### ●ときめきスリッパ

タオルとお揃いの柄。●サイズ：フリーサイズ●価格：¥2,000（税別）

8/29





7/25

### ●ときめきバスタオル

等身大のバスタオル。●サイズ：1600×700㎜（コットン100％）●価格：¥3,000（税別）

### ●レターセット「キミがいちばん」

8/29

便箋12枚・封筒6枚のレターセット。●サイズ：A5●価格：¥500（税別）





### ●ノート「キミがいちばん」

40Pのノート。●サイズ：B5●価格：¥400（税別）

### ●チビキャラ貯金箱

グッズを買いすぎてお金がない人でも、置物として使える貯金箱。●サイズ：H160㎜（陶器製）●価格：¥3,000（税別）



8/29

【※1】グラスは6個セットで2種類あります。「ピチピチセット」：詩織、片桐、朝日奈、美樹原、清川、鏡。「ツヤツヤセット」：如月、紐緒、虹野、古式、優美、館林。





### ●ときめきマスコットキーホルダー体操服A/Bセット

9月予定

今までのキーホルダーとはひと味違った、体操服のニューバージョン。上の写真の詩織、如月、紐緒、美樹原、優美、館林がAセットで、下の写真の片桐、虹野、清川、朝日奈、鏡、古式がBセット。よく見ると、『ときめき』本編のフォークダンスの場面と同じポーズをしているのがわかるぞ。細かいこだわりが嬉しいね。

●サイズ：本体H70mm

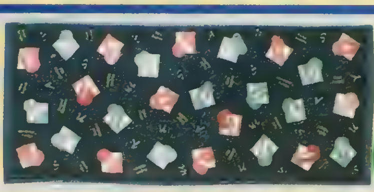
### ●ときめきキャンバスバッグアソート

8月下旬予定

特に人気のある詩織、虹野、館林をオリジナルデザインでシルク印刷したバッグ。バッグは3種類（ジッパー付きペンケース、ランチバッグ、トートバッグ）で、絵柄は9種類。

●サイズ：ジッパー付きペンケース／110×190mm、トートバッグ／365×370mm、ランチバッグ／105×215×190mm



### ●ときめきおやすみタオル

8/29

スリッパやトランクスとお揃いのタオル。以前紹介したパジャマともお揃いだ。

●サイズ：340×750mm

●価格：¥1,500（税別）

### ●ときめきトランクス

8/29

同じくお揃いのトランクス。インナーだから人に見られなくていいかも。

●サイズ：フリーサイズ●価格：¥1,800（税別）





### ●ときめきぬいぐるみ

詩織、片桐は発売中で、虹野が8月7日、美樹原が8月29日発売予定。

●サイズ：H350mm●価格：¥3,500（税別）

### ●ときめきフィギュア

清川が8月7日、朝日奈が8月29日発売予定。座りポーズの詩織のフィギュアは、すでに発売中だ。

●サイズ：1／8サイズ（塩ビ製）●価格：¥2,500（税別）



### ときめきスペシャルキャンペーン

ときめきスペシャルキャンペーンとは、ぬいぐるみやフィギュアを12キャラ分揃えると、オリジナルグッズがもらえるというもの。グッズ内容は未定だが、無理はしないように。合計でフィギュアは3万円、ぬいぐるみは4万2千円の出費だからね。

## CD 新着CDが盛りだくさん

今月の新譜CDは、やはり季節柄ということもあって夏を感じさせるものが多い。極めつけはマミリンの「サマーブレイク」。ジャケット写真も南の島でのバカンスを思わせて、涼しい気分にさせてくれる。桜ちゃんのシングルも、夏の夕暮れに聴くと、いい感じの空間を生み出してくれるぞ。おなじみの「月メモ」やスペシャル盤の「MOONLIGHT」も、暑さを吹き飛ばしてくれそうな勢いが溢れているのだ。この夏はキャラバンもあるから、チケットを入手できた人は今のうちから曲をしっかり覚えておいた方がいいぞ！




### ★tune my love／丹下 桜

桜ちゃんの最新シングルは、なんと彼女自身の作詞によるもの。スローで胸がキュンとなるような曲に桜ちゃんの透明感のあるが歌声が、絶妙のマッチング！　傷ついた心に心地よく浸みてくる、ヒーリング・ソングといった感じの優しい曲に仕上がっているぞ。カップリングの「コズミック・ラプソディー」は、かの原田真二が作曲したポップでどこか懐かしい感じの曲だ。

◀発売中（7月24日発売）／¥1,020（税込）

### ★サマーブレイク／金月真美

マミリンの3rdアルバムのテーマは「大人の短い夏休み」。シングル「ただ声が聴きたくて」、「海にうってつけの日」を含む、全11曲のサマーアルバムだ。また、このアルバムの発売記念イベントは前作よりも格段にパワーアップしているらしいぞ。チケットを入手できた人はラッキーだね。

▶発売中（7月24日発売）／¥3,059（税込）



### ★月刊ときめきメモリアルNo.13

ファンからのアンケートを基にリニューアルされ、第3シーズンを迎えた「月メモ」。毎回好評の「バスルームトーク」や「脱力漫才」に加え、「きらめき高校進路指導室」など新コーナーが目白押しだ。さらに、イメージソングは虹野沙希と伊集院レイと、てんこ盛りの豪華な内容だぞ。

▶8月6日発売予定／¥2,243（税込）




### ★金月真美MOONLIGHT LIPS <灼熱のLOVE♥トレイン>

今回のアルバムは、パロディ風ドラマやリスナー参加企画も収録したスペシャル盤。マミリンの2ndアルバムから「とても近い遠くから〜Lonely Rain」を、フルアレンジバージョンで収録するというオマケも付いているぞ。

▶8月6日発売予定／¥2,854（税込）




### 今後の発売スケジュール（価格はすべて税込）

| | |
|---|---|
| 2色だけのパレット／丹下桜 | 8月21日予定／¥1,020 |
| ときめきメモリアル ボーカル・ベストコレクション4（仮） | 8月21日予定／¥3,568 |
| ときめきメモリアル対戦とっかえだま／ポイッターズポイント オリジナル・ゲームサントラ（仮） | 8月21日予定／¥2,243 |
| クリック＆デッドVol.1（仮） | 8月21日予定／¥2,854 |
| 笑顔いっぱい／菅原祥子 | 9月3日予定／¥1,020 |
| エル・ニール／長沢ゆりか | 9月3日予定／¥1,020 |
| 月刊ときめきメモリアルNo.14 | 9月3日予定／¥2,243 |
| 金月真美MOONLIGHT LIPS ラジオデイズに恋をしてVII（仮） | 9月3日予定／¥2,854 |

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限

平成11年1月31日まで

切手を貼らずに

お出しください

150-00

018

(受取人)

東京都渋谷区東3-22-14-7DPS

バンタン電脳情報学院

ゲームスタジオ

入学事務局　行

| | |
|---|---|
| フリガナ | |
| 住　所 | 〒(　　)<br>都・道・府・県<br><br>TEL (　　)　　- |
| フリガナ | |
| 氏　名 | 年齢　　歳　男・女 |
| フリガナ | |
| 学校名・学年 | 県 市 立<br>私 都<br>学年　年　在学中・中退・卒業 |

'98年度案内書無料請求はがき

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

## 入学説明会

[ 月 日 時から]

コースカリキュラムや、校舎見学、就職、入学試験の内容など全てです。ご希望の方は右欄に開催期間中の希望日時を記入して下さい（2時間程度）。

## サマーセミナー

[ コース希望]

体験スクールを2日間に渡り開催します。ご希望の方は右欄に希望日とコースを記入して下さい。（両日参加可能・お友達もO.K!）

## 新聞奨学生説明会

[ 希望する 希望しない ]

新聞奨学生を考えている方の説明会です。新聞配達と学校の両立や給料面などの疑問にお答えします。学校説明も行います。

## 模擬試験

[ 希望する 希望しない ]

一般入学試験対応の模擬試験です。結果は5段階評価（A〜E）され、A、Bランクの方は本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されます。

## 地区説明会

[ 地区希望]

遠方の方々を対象にした説明会です。お近くの希望地区を記入して下さい。
会場・時間等は入学事務局までお問い合わせ下さい。

## ★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ゲームスタジオ | 昼間部2年制 | ゲームデザインコース | |
| | | シナリオ&ライターコース | |
| | | ゲームグラフィックコース | |
| | | ゲームサウンドコース | |
| | | ゲームプログラムコース | |
| | 昼間部4年制 | ゲーム開発研究コース | |
| デジタルプロダクト | 昼間部2年制 | デジタルグラフィックコース | |
| | | コンピューターアニメーションコース | |
| | | 映像コース | |
| | | デジタルサウンドコース | |
| | 昼間部3年制 | デジタルブロードキャスティングコース | |

## ★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

| | | |
|---|---|---|
| 住 所 | 〒( ) TEL( ) − | |
| フリガナ | | |
| 氏 名 | 年齢 歳 男・女 | |
| 学校名・学年 | 県 市 立<br>私 都 | 学年 年 在学中・中退・卒業 |



7.31
発売!!
一歩がボクシングゲームの頂点に立つ――。
原作の感動がよみがえる!!
ストーリーモードではキミは一歩のトレーナーとなり、ライバルたちを倒して日本チャンピオンの座を目指す。
行ってこい小僧!!
夢の対決が実現!!
エディットモードでは登場キャラを自分好みのボクサーに育てて友達同士で対戦させることができるゾ。
プレイステーション
PS版
はじめの一歩
THE FIGHTING!
PlayStation
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 スタジオジェイ／講談社／ジャム
■ジャンル：育成シミュレーション
■価格：5,800円(税別)
■対応機種：プレイステーション
■発売元：講談社
KODANSHA

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE

# プロから学ぶ、プロの実力









業界のことは業界の人にしか分からない。
だからバンタンでは、業界で実際に活躍している
プロフェッショナルが講師を務めているんだ。
例えば君が車の運転を学ぼうとするとき、
運転免許を持っていない人に教わろうと思うかい?
業界で活躍しているプロでしか教えられないことがある。
プロに教わることでしか、身につけられない力があるんだ。
バンタン電脳情報学院はゲーム好きで、しかも「作ってみたい!」
という人を応援している。

◎現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授!
○授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル!
○カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート!
○特定のハードに偏らないオールマイティな教育!
○学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在!

**['98募集コース]**

**ゲーム スタジオ**
**昼間部2年制**
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース
ゲームプログラムコース
**昼間部4年制**
ゲーム開発研究コース

**デジタル プロダクト スタジオ**
**昼間部2年制**
デジタルグラフィックコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
デジタルサウンドコース
**昼間部3年制**
デジタルブロードキャスティングコース

**【イベントスケジュール(無料)】**

| | |
|---|---|
| '98入学説明会 | 7月25日(金)~8月30(土) |
| '98地区説明会 | |
| 大阪・広島 | 7月26日(土) |
| 北海道・名古屋・博多 | 7月27日(日) |
| 新聞奨学生説明会 | 8月4日(月) |
| サマーセミナー | 8月2日(土)~8月3日(日)<br>※ゲームスタジオ対応<br>8月9日(土)~8月10日(日)<br>※デジタルプロダクトスタジオ対応 |
| 模擬試験 | 8月24日(日) |

**['98年度学校案内書無料送付中!]**
'98年度入学願書受付開始　　8月20日より
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
フリーダイヤルをご利用下さい。
**[フリーダイヤル]**
0120-51-0505
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-7DPS

**バンタン電脳情報学院**
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-7DPS
フリーダイヤル　0120-51-0505



# 勇気や友情を、ロボットに与えたのは誰なのだろうか

PlayStation

## ロボ・ピット2

## ROBO・PIT 2

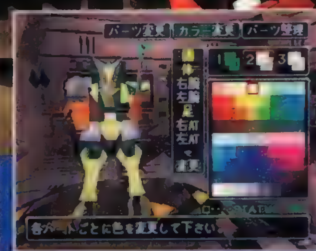






↑➡敵を倒すとロボットは経験値をもらい、攻撃力や耐久力がレベルアップして行く。戦闘を重ねることで、ロボットをどんどん強く育てることができるのだ。





➡それぞれ性能の異なる146種のパーツをセレクトし、72色のカラーで塗り分けて行く。無限の組み合わせの中から、自分だけのオリジナルロボットを造り出そう。

### 新システムにより、大きく変わる戦闘シーン！

**アタッチメントボール**



左右に浮かぶ補助攻撃用小型ユニット。レーザー、ミサイル、バリア、サンダーなど、様々な機能を持つ。

**必殺技**



特殊ゲージがたまった時に出すことができる。敵に大きなダメージを与える。

**ブースト**



空中を自由自在に飛行することができる。空中戦も可能。

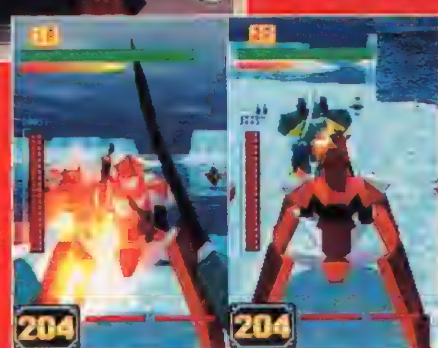
**コンビネーション**



攻撃ボタンをタイミング良く押すことにより、技をつなげることができる。



ストーリーモードでは、コロシアムを舞台に物語が展開。プレイヤーを待ち受ける、無数の敵ロボットとの新たなる戦いが始まる。



VSモードでは、メモリーカードを使って、友達の造ったロボットと対戦させることもできる。

プレイステーションソフト
『ロボ・ピット2』

- 3D対戦アクション
- 1997年8月予定
- 通信対戦対応
- プレイ人数：1～2人
- 価格：5800円（税別）



アニメ版完全収録！
始まる、異世界での新しい物語
コマンド選択型アドベンチャー
エルフを狩るモノたち
ミニセル画カードセット封入！！
ー完全版ー
97年8月7日発売予定
3枚組(「ロボ・ピット2」体験版付)
価格：7800円(予価・税別)
選択の仕方によってはTV版とは異なるストーリー展開となります。
ミニゲームやムービーで、広がるゲーム展開！
総勢26名の豪華キャスト!!
関　智一
宮村　優子
富沢 美智恵
三石　琴乃
◎ 予約キャンペーン第2弾！ ◎
●写真はほんの一例です
ゲーム版「エルフを狩るモノたちー完全版ー」を予約していただいた方の中から、抽選で1000名様にセル画をプレゼントいたします。
応募方法：官製ハガキでお申し込み下さい。予約していただいたお店の捺印をハガキ裏面に押してもらい、お名前、住所、職業、年齢を記入の上、下記の住所にお送り下さい。
応募先：〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F 株式会社アルトロン 「エルフを狩るモノたちー完全版ー」予約キャンペーン係
発　表：厳正な抽選の上、当選者には発送をもってかえさせていただきます。
締　切：97年8月5日　当日消印有効
お名前
住所
職業
年齢
予約したお店の捺印
※画面写真は開発中のものです。
©1997 ALTRON CORPORATION
©矢上　裕/メディアワークス・アミューズ・創通エージェンシー
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社アルトロン
TEL.03-3440-0603
ALTRON
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F


PlayStation
97年10月。月で待つ。――レイチェル
あなたはまず、その新しい闘いの舞台に驚愕する。
そして、とことんやり込めるバトルシステムに歓喜する。
さらに、その圧倒的なストーリーに感動する。
1997年10月。未来の月で、とてつもないことが、起こる。
BATTLE MASTER
ブリーディングバトルがたまらない
[バトルマスター]
今秋発売予定　予定標準価格:5,800円(税抜)
(株)たき工房　Visual Art Laboratory
東京都港区芝浦3-14-1インパクトビル　tel.03-3453-3573
ホームページ　http://www.taki.co.jp/


1997
Oct.
ebut.

すべての発売タイトルを網羅する最強のゲーム評価記事

# 電撃PS ソフトレビュー 第1部 PART 1

## The DEEPER ザ・ディーパー

### レビュアー紹介

**岩崎啓真**
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

**ウォルフ中村**
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

**なんでもゆうこ**
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

**ジュピター藤平**
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

**かんの字**
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

**ほやへ田島**
2本の「フロントミッション」やウラワザなどを担当。かなりポリシーのないギャルゲー好き。

**TAC★**
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

**ドワーフ西谷**
パソゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

**PON**
「Nonstop! ときめき」などのページを担当。RPGや育成SLGならおまかせの女性ライター。

**城　イドム**
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

**ゆかマン**
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

**Z佐藤**
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

**ウキキ松岡**
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

**袋こ〜じ**
『プリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

### ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1〜虹色の青春〜

■コナミ■AVG
■7月10日■¥4,800




『ときめき』の人気キャラ「虹野沙希」がメインのAVG。ドラマシリーズの第1弾。

#### 岩崎啓真


ゲームを愛するクリエーター

増刊の「D3」がようやく終わって、「D4」の用意を始めました。「D3」で大幅にシステムを改善してライブラリなんかも整備したので、「D4」ではミニゲームを作ったりするのに集中できそうです。それにしても、あと少し経つと「D4」の締め切りがやってくるのだから、まったく怖い。

今までに出た「ときめき」関連の中では最も高品質なのは確か。ただコントローラでの操作性に問題があり、マウスがないとプレイに支障をきたす。あとセーブが一日一回なのも気になるが、これはゲームデザイン上の問題なのでなんともいえない。最大の問題は「ストーリーがあること」。ともかくこれは好き・嫌いの原因となるので、ある意味ディープな「ときめき」マニアにはオススメしかねる。デキはいいだけに微妙。

**75**

#### ウォルフ中村

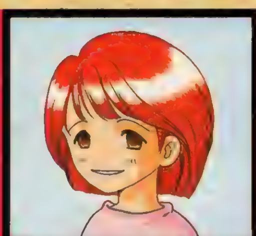

格闘・SPGの好きなベテラン

森博嗣氏の新作が発売されていた。短編集なので犀川先生（私はこの人のことを「ミステリー界のヤン・ウェンリー」と勝手に呼んでます(笑)）が出てくる作品は少なかったけれど、今までと異なる雰囲気の作品もあって、楽しめました。次回作以降のタイトルが発表されたのもうれしい限り。

「ときめき」ワールドを壊すことなく、より掘り下げることに成功している。7時間程度でクリアできるものの、再挑戦したくなる作りになっている（アルバムをすべて埋めたくなる）ため、それなりの間、楽しめるだろう。操作性も問題なし（ボタンを押してからコマンドが出るまでほんの少し待たされる関係で、操作感はイマイチに感じられたが）。ミニゲームも燃える。「ときめき」ワールドが好きな人なら満足できるはず。

**85**

#### なんでもゆうこ

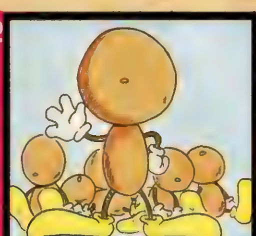

心を持たないおしゃべりムスメ

「セサミストリート」のキャラがお菓子に使われたり、「たまごっち」アイスが出たり、「ゲゲゲの鬼太郎」のブキミなキャンディーが発売されたりと、最近よくキャラもののお菓子を見かけます。味はほかの商品とあんまし変わんないのに、ついつい欲しくなっちゃうのはやっぱキャラの力。スゴイ。

なれないかもしれないレギュラーを目指して来る日も来る日も球拾い＆夜練。このわびしさと屈辱感は決してほかのゲームじゃ味わえません。だからこそ、お弁当作って応援に来てくれる虹野さんの気持ちが、メグ一途だった私にもジーンと伝わってきちゃいました。クライマックスなんかもう、ハラハラしまくりだったし(笑)。虹野さんのウェディングドレス姿とか水着姿も見られるので、ファンなら絶対に買い！

**90**

#### Part2代表 PON


それぞれのスペシャリストたち

この夏、楽しみにしてることは12年目の西武球場コンサート、TVドラマ「ガラスの仮面」、映画「もののけ姫」。あと、TVアニメ「少女革命ウテナ」(関東地区限定で申し訳ない）ってとこかな。攻略記事の方が一段落したので、レビューでお気に入りのゲームもじっくりプレイできそう。

<レビュアー　PON>
お約束の展開で物語の筋が読めてしまうけど、ツボを心得た演出表現は素晴らしいです。かく言う私は、不覚にも泣いてしまいました。ただ、一本道のストーリーやミニゲームの存在は好みが分かれるかも。操作性やレスポンスのもたつく感じもちょっと気になったかな。でも、それを補ってあまりある〝ときめき心〟。本編をプレイしてたときの気持ちを思い出させてくれます。

**85**

**点数の見方**　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

## サガ フロンティア

■スクウェア■RPG
■7月11日■¥6,800



フリーシナリオが魅力のRPG『ロマサガ』シリーズの最新作。7人の主人公からキャラを選べる。

完成度は非常に高い。プレイタイムも十分だし、操作性もほぼ文句なし。背景のCGと人物キャラのバランスが悪いのが気になるが、それも慣れる。最大の問題点はキャラによっては、「なにをやっていいのかさっぱりわからない」ということ。7キャラから選べるのに、目的がはっきりしているキャラとそうでないキャラの差が激しすぎるのだ。最初に選ぶシナリオさえ間違えなければオススメできるデキなので残念だ。

**80**

セーブするタイミングによってはハマることがある。マップが見づらく、どこから他のマップに行けるのかわかりにくい(マップは複雑に絡み合っており、敵もリアルタイムで寄ってくる)。戦闘時のステータス表示が小さい。アイテムの売買がめんどう。ボスクラスの敵だけ桁外れに強いetc.自由度の高さや1回の戦闘でパラメータが上がっていく「サガ」ならではのシステムは魅力的だが、こうも基本システム部分が雑だと…。

**60**

私はブルー、クーン、アセルスのシナリオをやってみたけど、それぞれまったく雰囲気が違うのでビックリ。でも、自由度の高さがウリなわりに、一定の場所をクリアするのに、ただやみくもに能力値アップを要求されることもあり、バランスの悪さを感じました。キャラの強さにもバラツキがあるし…。あとは、ハマリっぽい場所があったのがツラかったなあ。気をつけて何カ所もセーブしてれば、防げるんだけどね。

**75**

<レビュアー　がんの字>

技や術のエフェクトやイベントシーンのグラフィックは格段に向上し、さらに連携システム、クィックセーブなどの新要素も追加されて、演出とシステムは目覚ましい進歩を遂げている。シナリオの完成度も含めて、全体的なクオリティの高さはシリーズ最高と言っても差し支えない。しかし、シリーズ特有の不親切さもあいかわらずで、それらの要素を許容できないとツライ作品だ。

**75**

## ガンバレット

■ナムコ■STG
■8月7日■¥5,800




ナムコのガンSTG第2弾。PS版ではRPG要素を取り入れたクエストモードなどが追加された。

内容がバラエティに富んでいて、難易度調整なども極めて親切。小さなTVでもやりやすいように当たり判定も広げられるし、オマケのクエストモードも、くだらなくて楽しめる。その意味では一般性も高く、ほぼ文句なしのデキ。とはいえ、基本的にはパーティゲーム系の内容なので、一人でじっくり遊ぶのには向いていない。アーケードで好きだった人および「ガンコン」を持っている人にのみオススメする。個人的には買いだ。

**80**

ガンSTGの様々なバリエーションが楽しめるという、何とも欲張りな作品。PS版オリジナルのミニゲームもあり、遊びがいがある。パーティゲームとしての実用価値も高い(ガンコンが1つあれば4人まで楽しめる)。ただ、PS版の〝売り〟であるクエストモードには、もうひとつハマれなかった。ミニゲームをする前後に3秒程度の読み込み時間が入るのもさることながら、それ以上にフラグ立てがめんどうでねぇ…。

**85**

いろんなタイプのシューティングゲームが入っていて、すっごく楽しく遊べました。1プレイが短いから、集中力が途切れることなくプレイできたのもポイント高いし。アレンジモードのほうは、感心しちゃうくらいゲームの種類が豊富。とくにクエストモードは、キャラの移動先をガンコンで撃って歩かせるっていう、不思議なシステムがおかしすぎ。のんびりした雰囲気もイイ感じです。興味があればぜひ遊んでみて。

**85**

<レビュアー　城イドム>

移植も完璧、ステージごとに用意されたノルマも多彩、オリジナル面やオリジナルモード満載と、ボリュームも完成度も文句なし。初心者でも問題なく遊べるし、難度を上げればマニアにも耐えうるので、誰にでもオススメできる。多人数(最大8人)で楽しめるモードも完成度が高く、接客用アイテムとしても使える。全体的にアクセスが多い点だけ気になるけれど、これだけの完成度なら許せる。

**90**

# 第2部 PART 2

### 電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第2部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

## 火竜娘 －柳判官編－高悠環編－



■ガスト
■AVG
■7月10日
■¥6,800

男性版の柳判官編と女性版の高悠環編、それぞれの物語が楽しめる恋愛メンタルAVG。

**がんの字**

ゲーム中に挿入される選択肢の答え方で主人公の性格が変化したり、性格が変化したキャラをもう1人の主人公のシナリオに送り込めたりなど、発想やアイデアは非常に斬新で面白い。ただ、セリフのセンスやストーリー展開などで、そのアイデアを生かしきれていないのが残念。相性占いもエンディングで見せるのではなく、おまけのモードとして用意しておけば良かったと思う。いま一歩というところかな。

**65**

**PON**

選択肢によって主人公の性格が変わるのは面白いのに、その変わり様が激しすぎ。私は女性版(高悠環編)しかクリアしてないけど、セリフの表現が悪いような気がします。緊張感を削ぐ主人公の喋り方がカンに障って、感情移入できませんでした。操作しづらい移動や読み込み回数の多さも気になります。占い機能もクリアしたデータ同士で手軽に占えるようにしてほしかった。ガストの新作ということで期待していたのに残念。

**45**

## EOS -Edge Of Skyhigh-



■マイクロネット
■STG
■7月3日
■¥5,800

戦闘機から人型へ、自由に形態変化が可能の「EOS」を操る3D・STG。

**TAC★**

パッと見の印象は、カッコよくていいです。ステージの展開も、そこそこ爽快感があるし。ただ、自機の当たり判定がさっぱりわからず、見せ方も含めて、いつ攻撃をくらったんだか、何に当たったのか、さっぱりわからないのがツライ。ボスの攻撃パターンなんかは、ちゃんと攻略できるように作られている感じなんだけど…。きれいなステージに比べて、ストーリー演出の画面があまりにさびしいのも気になった。

**55**

**ゆかマン**

実にオーソドックスなタイプの3D・STGです。ただ、平気で画面外から弾を撃ってくるので、難易度は相当高くなっています。また、ロックオン攻撃で、変形によるタメ撃ちをするときに敵機の攻撃に身をさらさなければ当てられないなど、せっかくのアイデアがゲームの中にきちんと生かされていない、という印象を受けました。ステージ間のデモも取って付けたようだし…。個人的に期待していただけに、少し残念です。

**50**

## 雷弩機兵ガイブレイブ



■アクセラ
■A・RPG
■7月17日
■¥5,800

敵ロボットを倒しレベルアップして、さまざまな必殺技を覚えていくロボットA・RPG。

**TAC★**

ロボットもののアクションRPGってことで期待してたんだけど、オタク世代が燃えるには少々物足りないか。戦闘もわりと単調&大味なため、やや飽きやすい。まあ、これらの問題は、対象年齢が低めなことを考えればしょうがないでしょう。いろんなタイプの武器を使ったロボットのアクションや、戦い方のバリエーションも多く、気持ちよく遊べるのは確か。CMどおり友だちとプレイできる小学生には、まちがいなくオススメ。

**80**

**ゆかマン**

パーツや武器を組み合わせて自機を強化する、という要素がうまい具合に簡略化されており、アクションのいい意味での大味ぐあいと相まって実に楽しいゲームに仕上がっています。必殺技のコマンドが単調すぎる、任意に敵をつかめない、キーコンフィグができないなど気になる部分もありますが、全体としては及第点ではないでしょうか。ありがちゆえに先が気になるストーリー展開もいい味を出しています。ヨイですよ。

**80**

## Cat The Ripper -13人目の探偵士-



■トンキンハウス
■AVG
■7月17日
■¥5,800

推理小説家「山口雅也」氏の原作がPSに登場。探偵連続殺人の犯人をつかまえろ。

**ジュピター藤平**

シナリオ原作者の山口雅也という人は知らなかったが、ゲームをプレイしてみて「小説を読んでみようかな？」と思わせられる程度には楽しめた。独自の世界観により、一見するとドタバタギャグ的な印象を受けるが、中身はまともなミステリー。雇う探偵によって展開が変わるというのもおもしろい。ただ、わけもわからず唐突にゲームオーバーになってしまうことがあり、残念に感じた。難易度がかなり高いのもちょっと……。

**75**

**ウキキ松崎**

画面をカーソルでクリックしアイテムなどを見つけてストーリーを進めていくAVG。そのワリにはどこをクリックしていいのかわかりにくく、ややプレイしづらい。怪しい地点にカーソルが移動すると、形が変わるなどしてほしかった。また、メッセージが表示されないので、音声を聞き逃すと大変。グラフィックもややシンプルで物足りないなど、いろいろな面で不備が目立つ。全体的に物足りない感じだった。

**40**

## バウンダリーゲート



■パック・イン・ソフト
■RPG
■7月17日
■¥5,800

癒しの王国の伝説の謎を解き明かすRPG。戦闘では迫力の3Dバトルシーンが楽しめる。

**がんの字**

シンプルなグラフィックと画面処理のぎこちなさからは、正直古くさい印象しか残らない。ただゲームとしては内容、システムともにオーソドックスにまとまっていて、快適にテンポ良く遊べる。さすがPC－FXで好評を博した作品だけのことはあるのだ。それだけに、最初に挙げたグラフィックや画面処理の部分に、なぜPS版ならではのアレンジを加えなかったのかが疑問。そこでかなり損をしている気がする。

**65**

**ゆかマン**

PC－FXからの移植です。フィールドの処理がかなり速くなったのはいいんですが、武器の性能やマップ表示がわかりにくくなったことや、戦闘のテンポが悪いままなのが気になります。まぁ全体的に見栄えがしないのは仕方ないと思いますが、決してデキが悪いワケではないので、独特のビジュアルに違和感を感じないのならプレイしてみてもいいんじゃないでしょうか。暗黒神話系に興味のある人なら、楽しめると思いますよ。

**60**

## クロックタワー ～The First Fear～



■ヒューマン
■AVG
■7月17日
■¥3,800

SFC版からの移植作。PS版ではSFC版でカットされたイベントや恐怖映像を追加。

**ジュピター藤平**

SFC版の同タイトルのリメイク版。細部にかなり変更が加えられている。PSですでに発売されている「2」はかなりB級ホラーな印象を受けたが、こちらは正統派ゴシックホラーとして、深く、静かに恐い。気持ちいいくらい、追いつめられる恐怖感が体験できるので、個人的には「2」よりもこちらの方が断然好きだ。ただ、SFC版と比べると体力の減りが速く、頻繁に走ることができないため展開が少々冗長なのが難。

**80**

**ウキキ松崎**

SFCで発売されていたものをパワーアップ。グラフィック自体は変わらないけど、ビジュアルシーンが追加されていたりするのだ。アクセス時間はそれほど気にならないけど、ゲーム中のスピード（キャラの移動するスピードなど）がちょっと遅いのが気になった。あちこち行ったり来たりするゲームなので、よけいにそう思った。ムズイけど、けっこうドキドキするし、何よりも¥3,800という低価格がうれしい。

**65**

## 怪物パラ☆ダイス



■メイクソフトウェア
■TBL
■7月17日
■¥5,800

サイコロとカードを駆使してゴールを目指すRPGの要素が盛り込まれたボードゲーム。

**なんてもゆうこ**

メッセージや移動速度を変えられたり、あと何マスで目的地に到着できるかが表示されたりするから、ストレスなくプレイできます。でも、HP増加と減少、カード入手くらいしかマスの種類がない（戦闘イベントは起きるけど）から、全体的にすごくあっさりした感じになっちゃってて残念。もう少しイベントを増やしてもよかったのでは。それと、運まかせの要素とRPG的なつくりの部分をきっちり融合してほしかった。

**55**

**ジュピター藤平**

見た目にルールがわかりやすいのは、さすが「桃太郎電鉄」のさくまあきらだ、と思わせてくれるが、ゲーム内容が余りいただけない。持てるカード枚数は少ないし、敵とのランダムエンカウントはやたら多い（しかもムチャに強い）し、ゴール直前はサイコロで1を出さないと上がれないし（しかもその後とてつもなく強いボス戦アリ）と、プレイがムダに長引く傾向がある。楽しめる要素があまりにも少ないと思う。

**40**

## ボンビンアイランド



■ケムコ
■PZG
■7月18日
■¥4,800

キッドクラウンが主人公の爆弾パズルゲーム。爆弾を動かしすべての爆弾を連鎖爆破させろ。

**TAC★**

「倉庫番」の発展型といった感じの、思考型パズル。微妙にアクション性も加わっていたりして、パズル好きなら楽しめる。ただ、斜めの視点でしか操作できず（真上からの視点で確認することはできるが）、フィールド全体を見ながら動かして解き方を考える、ということがやりにくいのが、大きなマイナス点。試行錯誤を繰り返すタイプのゲームだけに、そのあたりからくるストレスは大きな問題点に感じられた。

**65**

**PON**

キッドクラウンの「ボンバザル」かと思いきや、「倉庫番」タイプの思考型PZG。誘爆も考えて爆弾を配置しなければならないので結構頭を使います。この手のゲームは詰まると投げ出してしまいがちだけど、ヘルプ機能のおかげで詰まることなし。問題数は120もあるし、長く遊べるんじゃないかな。でも、今どきパスワードはマイナス要素。メモリーカード対応にして、タイムアタックとかのオマケモードもほしかったな。

**70**

## Carnage Heart EZ



■アートディンク
■SLG
■7月24日
■¥5,700

ロボットの思考をプログラムして戦わせるSLG。今作ではより初心者用に改良された。

**ウキキ松崎**

もともとこのテの、「ロボットを作って戦わせる」というゲームは嫌いじゃないけど、このゲームはちょっとマニアックすぎ。前作よりは簡単になったらしいが、個人的にはまだまだ「取っつきにくさ」を感じる。もう少し初心者にも手軽に遊べるようにしてほしかった。また、ゲームとしてのストーリー性が薄いのもちょっと…。設定やジャンルが好きなものだけに残念です。ロボットのデザインもいいのにね。

**55**

**袋こ〜じ**

ゲーム全体の処理速度が上がり、グラフィックなどの演出面も強化されて、前作に比べてずいぶんハデになった感じ。ゲームのメインとなるプログラミングも、マクロ（目的別にある程度組んであるプログラム）がいくつか用意されているので、前のように何から手をつけていいのかわからない、なんてことはなくなったんですが…。それでも敷居の高さは相変わらず。本格的に楽しむには、かなりの時間と熟練と気合いが必要。

**65**

## NHL97



■EAV
■SPG
■7月24日
■¥5,800

登場チーム名、選手名ともに実名で登場。乱闘など本場NHLのパワープレイが楽しめる。

**がんの字**

メニュー画面のレイアウトがやたらとこまごましていて、しかも文字が小さくて見づらいものだから、試合を始めるメニューを探して選ぶのにすら一苦労。まずここで減点。ゲームの方もまず1つスピード感に欠ける感じで、そのせいかコントローラ操作の反応まで鈍く感じてしまった。このゲームなりに良いところもあるんだけど、5月に発売された「Power Rink'97」（SCEI）のデキが良すぎたから、どうしても比較して見劣りしてしまう。う〜ん…。

**60**

**Z佐藤**

相手選手を吹っ飛ばしたり、その結果、乱闘になったりとエキサイティングな展開が楽しめてグー。操作に慣れればテクニカルなプレイも可能だが基本的にはパスとシュートだけなので、普段ゲームをプレイしないような、一般のアイスホッケーファンでも十分堪能できるだろう。ただ文字関係がすべて英語。試合前後の読み込み時間が長め。それにゴール後の喜びのシーンがスキップできないなど気になる部分はある。

**65**

## パンツァーバンディット



■バンプレスト
■ACT
■8月7日
■¥5,800

多彩な攻撃が魅力のACT。"シンク"というお供キャラと一緒に迫り来る敵をなぎ倒せ！

**Z佐藤**

久々に指が痛くなるまで遊びまくったぜ！　特に攻撃ボタンの連打だけで敵をボコボコにできちゃうシンプルさが気に入った。極めれば連続攻撃やキャンセル技、それにカウンター攻撃も可能だし。また連続攻撃回数のMAX数がメモリーカードに残しておけるというのも、プレイヤーのやる気をそそる要因のひとつだろう。ストーリーモードの演出部分ではちょっと物足りない感じもするけどね。とにかく一度はやってみて。

**90**

**ウキキ松崎**

横スクロールのアクションにしてはコマンド技があったりと、格闘ゲーム風な作りがおもしろい。ただ、ゲーム自体は、ザコを倒しながらひたすら進んで、ボスを倒すのを繰り返すだけの単調なもの。もう少しいろいろなバリエーションのステージがほしかった。キャラクターは、しっかり作られていて、とても魅力的だったのでよけいに残念です。4人まで同時にプレイできる対戦モードは、なかなかアツくてよかった。

**60**

## 激突！四駆バトル



■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ＲＣＧ
■７月24日
■¥5,800

四駆の特長を生かした走りで、雪原、荒野など起伏に富んだコースが楽しめるＲＣＧ。

**なんてもゆうこ**

スピンやドリフトがしにくいけど、オートマチックなんで、細かい操作が苦手な人でも気楽に遊べるレースゲーム。マシンの重量感はあまり感じなかったけど、それがかえって走っていて気持ちいいゲームにしてるのかもしれません。障害物が少なくて、コース外でも走り回れるので、ショートカットしまくりの走行ができるのも楽しい。でも慣れるまでは、コースが明確じゃないから戸惑うこともしばしばあります。

**75**

**TAC★**

実名のオフロード車が登場ということで、個人的にはハマーがあるのがうれしい。操縦感覚は軽めでラジコンっぽく、やや迫力不足。とはいえ、オフロードの雰囲気はちゃんと楽しめる。走れる場所の自由度も高くていいんだけど、次のチェックポイントへの方向表示がかなりおおざっぱなので、ショートカットできるようになるには、相当コースに慣れないとできない。コンパスや付近のマップ表示がほしかったところ。

**55**

## チージィー



■ジャレコ
■ＡＣＴ
■7月24日
■¥5,800

チージィーのカワイイ動きが魅力のACT。危険を乗り越えてDr.Chemの城から脱出せよ。

**坂丁ムム**

横スクロールが基本のＡＣＴ。面クリア後にデモシーンを挿入したり、一部に３Ｄステージを用意するなどの工夫もみられるが、自キャラの動きの鈍さをはじめ「古すぎる」という印象が拭い切れない。一番の問題は、激難というよりも理不尽に近い難しさで、唐突に現れる敵や極端にシビアなトラップにはイライラさせられてしまう。海外ゲームならではのセンスは買うが、相当な腕前と根気が必要だと思う。

**45**

**秋こ〜じ**

面ごとに視点やゲームスタイルが変化するのは非常におもしろいが、ゲームスピードの遅さ、アクセスの遅さ、などテンポが悪くマイナス面も多い。面によっては、自分が弾をどこに撃っているのか、当たり判定はどこなのか、などわかりづらく、難度が高いというよりはバランスがとれていないとも思えてしまうトコロもある。また、この難易度ならパスワードだけでなく、その場でのコンティニューがあってもよかったのでは。

**60**

## DX人生ゲームⅡ



■タカラ
■ＴＢＬ
■７月24日
■¥5,800

人気のＴＢＬ「人生ゲーム」の続編。今作では新しく「モラル」ポイントが追加された。

**なんてもゆうこ**

自分ソックリに顔をデザインしてスタートすると、赤ちゃんから老人になるまでグラフィックが変化していって、それだけでもけっこうおもしろいです。ＣＯＭは大まかな性格設定までできるから、知り合いの顔と性格を特徴を大げさに作れば、さらに盛り上がれます。とにかくかなりの数のイベントが用意されているし、みんなで遊ぶのにはピッタシでしょう。ただ、後半ちょっと浮き沈みが激しすぎる気が…。ＣＯＭも強いし。

**80**

**ジュピター藤平**

前作もかなり楽しめたが、今回はさらにイベント数が大幅に増え、ますます楽しめる内容になっている。ターン数を40～50くらいにしておけば時間的にも手軽だし、逆転性も適度で熱い展開が楽しめる。エンディングもおもしろいので勝っても負けてもそれなりに楽しめるというのもイイ。ただ、やっぱり１人でやると少々盛り上がりに欠ける。この点数は４人でのプレイ時のもので、１人減るごとに５点ずつマイナスかな。

**85**

## モンスターファーム



■テクモ
■育成ＳＬＧ
■７月24日
■¥5,800

さまざまなＣＤから作り出せるモンスターを戦わせる斬新なシステムの育成ＳＬＧ。

**がんの字**

ＣＤのデータからモンスターを生み出して戦わせる、バーコードバトラーを思わせるシステムに、育成の要素を盛り込んだアイデアは○。感情豊かなモンスターと心の交流（苦笑）をはかりつつ、ステータスをアップさせていく育成パートにはメロメロにハマった。遺跡の探索など、本来の目的であるバトル大会以外のイベントが豊富に用意されている点もポイント高い。育成ゲームが好きなら必ずハマるオススメの１本。

**85**

**PON**

どんなＣＤからでもモンスターが誕生するので、手持ちのＣＤを片っ端から試したくなる。これホント楽しいです。育成システムは『プリメ』みたいでとっつきやすく、大会で成果がすぐわかるのもグッド。自分のモンスターが優勝したときは嬉しさもひとしお。残念な点はロード機能がないことと、大会時の読み込み回数が多いことかな。単調だけどハマること請け合い。図鑑を埋める楽しみもあるし友だちとの対戦も燃えます。

**85**

## 『ダービースタリオン』特別レビュー

馬ゲーのことは、馬ゲー好きにしかわからない、というわけで、４人の『ダビスタ』フリークによる特別レビューをお届けします。

### バオウ中里

バオウという名前の通り、競馬と馬ゲーに精通している。「電撃N64」のレビュー担当。

#### より快適になった

「ダビスタ」もＰＳ版で８作目。大まかなシステムはＳＦＣ版の「Ⅱ」から変わってなくて、このＰＳ版も基本的にはマイナーチェンジだ。とはいえレースに関しては、４コーナーで馬群がバラけるようになったせいか、前の馬がカベになって抜け出せず惨敗という、納得のいかない負け方が激減したのは大きな改良点だね。ゲームバランスは今まで同様、目標であるＧⅠ全制覇は簡単にはできないけど、努力すればなんとかなるというレベル。ＰＳ版はレースの改良もあって、今までで一番自然なレースの展開を実現していると思う。そのほかの部分でポイント高いのは、おまかせ調教。ＳＦＣ版より数段役に立つ自動調教を、手動と自由に切り替えられるので、ゲーム中盤以降たくさんの馬を管理するのが面倒という欠点が解消されたぞ。ゲームで最も難しい部分が楽になったので、これなら初心者にもススメられるかな。全体的に見て、遊んでて不自然な点が解消されストレスなくプレイできるというのがＰＳ版の印象だね。

### 背徳KING

自他ともに認める「ダビスタ」フリーク。実際の競馬では負け街道まっしぐら。

#### やっぱり『ダビスタ』

良くも、悪くもやっぱり「ダビスタ」ですね。改良されたレース画面は、より奥行きのあるものとなったので「先頭に３頭が並んだ〜」というような似たようなレース展開になることはなくなった。そのほか調教では、自分で調教するのと「おまかせ」調教がいつでも切り替えられるようになったなど、システム面での向上も見られる。データ面では、種牡馬や繁殖牝馬に、現在活躍中のものが大量に加わりより楽しめるようになった。だが、相変わらず初心者にはとっつきにくい部分が多くあり「ニックスって？」「インブリードってナニ？」という人には、あえてオススメはしない。しかし、馬がカワイイからやってみたいとか、競馬が好きだからやってみたいなど、理由はどうあれ始めてみたい人には、ＰＳ版の「ダビスタ」はオススメできる（シリーズ中もっとも親切なつくりにはなっている）。値段的にも手ごろなので、これを機会にプレイしてみてはどうだろう？　自分も「ダビスタ」が大好きなのよ。ほんとに。

### 編集代表

編集部の「ダビスタ」担当。「ダビスタ」歴もけっこう長いらしい。

#### 初心者からマニアまで

まず、発表当時いわれていたような「96」版の焼き直しじゃないかといううわさについては、まったくのＮＯ。ＰＳ版「ダビスタ」は正統なシリーズの最新作という位置づけになっている。改良点でもっとも気に入っているのが「おまかせ調教」に関しての使い勝手が格段に良くなったこと。一度に多くの馬を管理できるようになったことももちろんうれしいのだが、これが整備されたおかげで、少なくとも「調教」の仕方がわからないから手を出せないというカベを一つクリアしたような気がする。もう一つのカベ「配合」に関してもコメント面などでずいぶん親切になっているので、ＰＳで初めてゲームを始めたようなライトユーザーでもすんなり「ダビスタ」の世界に入っていけるのではないかと思う。一方、海外ＧⅠが４つ増えたり、海外種牡馬のレンタル使用が可能になったりするなどといったマニア受けする要素もきっちり詰め込まれているので、初心者から、「ダビスタ」のディープなフリークまで幅広く楽しめる作品になっている。

### 横井顕

マシーンのように強い馬をつくり続ける、「ダビスタ」界の有名人。

#### 新規ユーザーもOK!

作品を重ねるごとにクオリティがアップしていく「ダビスタ」シリーズ。前作「96」版のシステムをベースに細かな作り込みがなされ、今までプレイしてきたユーザーもこれから新しく始めるユーザーも十分に楽しめる作りになっている。土壌がＰＳに移行し、グラフィックやサウンドが今までより格段にパワーアップしたのも魅力。システムも肝心だが、これらの演出がなくてはゲームは盛り上がらない。ただ、レースでの４コーナーの動きがやや不自然なのが気にかかる。外側を回る馬がもう少し遅く見えた方が良いように思う。また、ファンファーレの音もやや不自然な箇所がある。打ち込みの演奏だと思うが、金管楽器っぽさをもう少しリアルに表現してほしかった。ゲームそのものは全体的に非常によくできている。ほのぼのと遊ぶのもよし、最強を目指すのもよし。さまざまな遊び方ができ、かなり長期間楽しめそうだ。ＣＤの読み込みも軽く、イライラを感じさせない。幅広いユーザーにオススメできる１本である。

## 西陣パチンコ天国vol.2



■ケイエスエス
■ETC
■7月24日
■¥5,800

パチンコ実機シミュレータ第2弾。人気を博したパチンコ実機5台のシミュレートできる

**ドワーフ西谷**

実機の再現性、操作性、グラフィックなどは十分なデキ。パチンコシミュレータとしては、水準以上の作品といえるだろう。ただし、収録されている機種はどれも一時代前のモノばかりなので、現実面での有用度はいまイチというところ。パチンコ歴の長い人なら懐かしさを感じながら、楽しめるかもしれないが、そーゆー方が本誌の読者層に占める割合は少ないはず。よって点数は厳しめにさせていただいた。

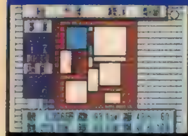
**65**

**ワキキ松宮**

パチンコについては、それほど詳しくないがそれなりによく再現してあると思う。リーチになるとズームしたりと、TVゲームならではの効果もあったりして楽しいし。また、操作も簡単で、ボタン1つで玉を買ったりできるのはいいね。ただ、台が1画面に収まりきらないのは残念。いちいちスクロールさせなきゃいけないのは、ちょっとめんどくさかった。あと、ストーリーモードももうちょっと奥が深いとよかったなぁ。

**55**

## マイホームドリーム



■ビクターソフト
■SLG
■7月24日
■¥5,800

夢のマイホームを楽しみながら自由にデザインや設計などができるSLG。

**がんの字**

クリエイティブではあるけど、ゲームの題材としてはあまり前例のないマイホーム建築の要素を、面白い発想と工夫でうまくゲームに仕立てている。会話の流れがいろんな方向に飛躍する、内容の豊富な依頼主との打ち合わせや、親切なヘルプ機能付きで、簡単に住宅を設計できる設計パートはなかなか楽しかった。贅沢を言えば、3階建て以上も可能にしたりなど、設計のバリエーションがもっと幅広ければ良かったかな。

**70**

**ドワーフ西谷**

パソゲーから移植の設計SLG。プレイヤーは、客の要望に応じて、様々な家を建てることになるが、水周りや電気配線などの面倒な部分はナシなので、パズル感覚でプレイできる。条件を満たせば、敷地や予算の制限ナシで自分の好みの家も建てられるようになるのがまた嬉しい。これで3階建てや地下室、中2階まで造ることができれば完璧なのだが…。とはいえ、このままでも十分に楽しめる作品であることは間違いない。

**75**

## ハード・ブロウ



■EAV
■SLG
■7月31日
■¥5,800

ジムのトレーナーとなり、新人ボクサーを育てて世界チャンピオンを目指す育成SLG。

**麻イトム**

自分の思い通りのボクサーに育てあげることが目的の育成SLG。ボクサーがイマイチ思い通りに動いてくれないため試合が力押しになりがちで、今ひとつアツくなれない。育て方を練る楽しさも薄く、育成も単純作業になりがち。体力や選手のパラメータが一切表示されないのも、(狙ったのはわかるんだけど) 成果が見えにくくなり、結果的にはマイナスに思える。延々と育成が続くわりにイベントも不足ぎみなのが残念。

**45**

**袋こ〜じ**

非常にレスポンスがよく、育成モノにありがちな待ち時間の長さが感じられないのが○。パラメータ表示がないので、選手の能力を知る手だてが実際の動きと、トレーナーのアドバイスだけなのは難点といえば難点。それでも相当へっぽこな育て方をしなければ、やり直しのきくお手軽さ。ただ、ボクシングゲームとしてはややスピード感が足りないが、スタミナ不足でパンチがヘロヘロになるリアルな演出などは良さげです。

**65**

## アルカノイド ーリターンズー



■タイトー
■ETC
■8月7日
■¥4,800

「スロー」や「レーザー」など多彩なアイテムが魅力のブロック崩しゲーム決定版。

**TAC★**

プレイしていて、予想外にはまってしまった。内容は昔ながらの「アルカノイド」なんだけど、ステージの構成やバランスが巧みで、しっかり遊ばせてくれるあたり、さすがといった感じか。PSオリジナルのモードもあり、ボリュームも十分。ただし、通常コントローラでの操作ではゲームにならないため、ボリュームコントローラかマウスは必需品。ここはやはり、ボリュームコントローラを同梱にしてほしかった。

**75**

**袋こ〜じ**

「ブロックくずしって、こんなに難しかったっけ？」というのが正直な感想。アーケードの移植モノとしては文句なく満点なんですけど、そのバランスにはちょっと難ありですね。中ボスを登場させてメリハリを付けようとしているのはおもしろいのですが「ボールを打ち返す」、「攻撃をよける」、「アイテムを取る」という動作を同時に求められるのはかなり無理があるような…。昔かなり鳴らした人でも、結構キツイのでは？

**65**

# 今回の総評&次回展望

夏休みは、じっくり1人でAVGやRPGに打ち込んでもよし、友だち呼んでガンSTGに興じるのもよし。今回も見逃せないタイトルが目白押しだった今回のレビューでした。

コナミ、スクウェア、ナムコというPSを代表する3つのサードパーティから、それぞれメーカー色を色濃く反映したタイトルが3つ並んだ今回のPart1。まずは『虹色の青春』から。過去に『ときめき』の名前を冠した作品はいくつか発売されたが、今回ほどストレートにキャラを前面に出して、素直にユーザーにアピールした作品はなかったのでは？　AVGとしての完成度も高く、虹野ファン以外でも十分楽しめる内容になっているということなので注目したいところ。次に、今回もっとも意見が分かれた『サガ フロンティア』。キャラによっては目的がわかりにくい、RPGとしてあまりにも不親切な部分が多いなどマイナス評価も多々ありますが、キラッと光るイカス部分もそれに負けないくらい多いともいえそうです。ファンはもちろんのこと、初めての人はキャラを選んで自分なりにプレイを楽しんでみてはどうでしょう？『ガンバレット』は、アーケード版のファンはもちろんのこと、夏休みに友だちとプレイするのには最適な1本ではないでしょうか。Part2からは『モンスターファーム』を断然オススメしておきます。次回は久々6Pで『オルタナティヴ』などを予定しています。

## 岩崎啓真

目玉の『サガF』が非常に微妙な作品で困った。完成度は文句なしなのだが、とにかくキャラを選び間違えると、ワケのわからない状態でプレイしなければならないのはちょっと困る。これなら最初は選べるキャラを制限してほしかったと思うのは僕だけではあるまい。あとの2本も完成度は高いのだが、『ガンバレット』はあくまでパーティ系のゲームだし、『虹色の青春』は好みが分かれるのは間違いないと思うので、オススメはつけなかった。

## なんでもゆうこ

いやあ、今回はまんまと『虹色の青春』にハマっちゃいました。ツラい気持ちになったりドキドキしたり、そうかと思えばかなりブルーになったりと、とにかく揺さぶられまくりのプレイ。私はもっと、『ときめき』に近いものを想像していたんだけど、1日1日をじっくりプレイするせいか、より主人公を身近に感じました。『ガンバレット』は、アーケード、アレンジモードともによくできている作品です。ただクエストモードはサクサク遊べなくて残念。

## ウォルフ中村

独特の〝味〟があることで知られている『サガ』シリーズ。この『サガF』にもそれはしっかりと受け継がれている。この〝味〟はクセが非常に強いので、拒絶反応を示す人も少なくないだろう(正直いって私は苦手)。これは好みの問題なので、とやかくいうつもりはない。ただ、基本システム部分の不親切さは、ちょっとひどすぎるのでは？　私がクリアできたのはエミリアのみだが(序盤は全キャラでプレイした)、何度途中で挫折しそうになったことか…。

## Part2代表 PON

今回のオススメは『虹色の青春』ですね。ゲーム自体が丁寧に作り込まれているし、演出のうまさが秀逸。『ときめき』本編を大事にしている姿勢が感じられて好感が持てます。虹野さんのファンじゃなくても十分楽しめるソフトです。そして、ケモノ好きの私が個人的にプッシュする作品は『モンスターファーム』。モンスター創りから育成、合体にいたるまで遊び要素がてんこ盛りでハマり度は高いです。昔の無声映画のようなデモもたまらなくグー！

# 全国の学院がイコールで競える衛星放送授業スタート（平成9年4月〜）

## 良くて、安くて、力がつくアート教育




**ディズニー・シネマ・スペシャル**
**『ヘラクレス』スーパー・プレビュー**

代々木アニメーション学院はディズニー・シネマ・スペシャルに協賛しています。

**98.74%** 就職・デビュー
（平成9年3月卒業生）

**入学案内書無料**
体験入学・説明会無料開催
見学随時（TELにて予約を）

**24時間、無料で医療健康相談！**

特待生12万円
特育生36万円 **支給！**

**専用寮格安居住！**

# 平成10年度 学生募集
願書受付中

**新設** 平成10年4月

**大阪校**
- ●ゲーム・デザイナー科（2年）
- ●アニメ監督コース科（旧アニメ制作科）（2年）
- ●背景美術監督コース（旧BGデザイナー科）（2年）

**東京校**
- ●アニメ音響監督コース科（2年）
- ●SFX監督コース科（2年）

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
（CG-ARTS協会認定）

**YAG 代々木アニメーション学院**

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

## 未来が見えてくる公認資格が自然にとれるカリキュラム

### ●無料1日体験入学

| 東京校 | 原宿校 | ひがし校 | 大阪校・名古屋校 | 福岡校 | 仙台校 | 札幌校 | 広島校 | 大宮校 | 沖縄校 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 8/1（金） | 8/1（金） | 7/27（日） | 8/2（土） | 8/3（日） | 8/1（金） | 8/4（月） | 8/3（日） | 8/25（月） | 8/2（土） |

### ●学院説明会

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 旭川市 | 函館市 | 釧路市 | 青森市 | 秋田市 | 盛岡市 | 郡山市 | 福島市 | 新潟市 | 長野市 | 松本市 |
| 8/3(日) | 9/15(祝) | 10/12(日) | 8/26(火) | 8/25(月) | 8/2(土) | 8/3(日) | 12/23(祝) | 10/5(日) | 8/19(火) | 10/19(日) |
| 金沢市 | 福井市 | 宇都宮市 | 横浜市 | 千葉市 | 静岡市 | 浜松市 | 水戸市 | 高崎市 | 京都市 | 和歌山市 |
| 8/20(水) | 8/26(火) | 8/25(月) | 7/27(日) | 10/11(土) | 9/21(日) | 9/15(祝) | 8/31(日) | 6/29(日) | 10/19(日) | 8/25(月) |
| 岡山市 | 松江市 | 松山市 | 高松市 | 高知市 | 宮崎市 | 鹿児島市 | 長崎市 | 大分市 | 熊本市 | |
| 8/23(土) | 8/4(月) | 8/1(金) | 8/22(金) | 8/17(日) | 11/2(日) | 8/20(水) | 8/29(金) | 8/22(金) | 8/25(月) | |

キャリスマップ CARISMAP

**●アート系コンピュータ適性診断**
**「キャリスマップ」**

あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）

**ハガキでお申し込み**

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-DK-7
代々木アニメーション学院

**TEL・FAXでお申し込み**

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

**代々木アニメーション学院設置学科**

■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエイター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ監督コース科（2年）■背景美術監督コース科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■アニメ音響監督コース科（2年）■SFX監督コース科（2年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック・アーティスト科（2年）

世界を斬り撮る
**ビデオ・アーティスト学部**
**今年5月開講**

■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）■ビデオ・ドキュメンタリー科（2年）■ビデオ・リポーター科（2年）■ビデオ・ミュージック科（2年）■ビデオ・アドベンチャー科（2年）

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

**無料オーディション（全国開催決定）**
**新人声優・才能発見!!**
大阪(8月)、名古屋(9月)、東京(11月)開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DK-7 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

# 電撃PS コロシアム

［今回のテーマは本誌の外］

DPS BATTLE COLOSSEUM

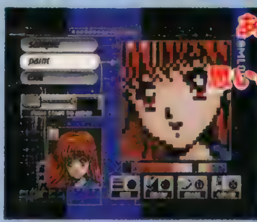
読者がPSのゲームで達成した成果を発表する。それがこの「DPSコロシアム」のコーナー。今、新しい試みとして、このコーナー関連の記録募集でありながら発表は本誌の外、という企画が生まれようとしている。こう聞いて、興味を持つとともに「どういうこと?」と不思議に思った人も多いのではないかな。今回は、そんな企画について徹底紹介することにしよう。

## コーナーから飛び出た注目企画がダブルで発動!

## 発表1 人気種目"ゲームアートの展示会"がD増刊シリーズに連載決定

### D増刊で"ゲームアート"をゲットせよ

Vol.49で『レイジ』のチームロゴを中心に〝ゲームアートの展示会〟の特集を組んだところ、大反響が寄せられた。これに応えて、これらのデータが電撃PS D3（Vol.53、8月22日発売）に収録されることが決定したぞ。Vol.49で発表された人気作のいくつかはもちろん、未発表作品のデータもたくさん収録する予定。ぜひ期待してほしい。



あこがれの作品が思いのままに!

◀49号で人気を集めた作品が、まとめて手に入っちゃうのだ。

### これからの募集はどうなる?

D専用の種目に発展しそうな〝ゲームアート〟だけれど、今のところ作品の送り先は「DPSコロシアム」あてでOK。なお、メモリーカードを送るときには、必ず返送用の封筒（必要分の切手も貼り、自分の住所と氏名も書こう）もつけよう。

### さらにゴージャスな計画も進行中

システムの説明も簡単にしておこう。まずD3の付録CDロムからメモリーカードに、読者作品の『レイジ』のチームロゴなどのデータを読み込む。そうすると、そのメモリーカードのデータをそのままキミの好きなように利用することができるのだ。このシステムをさらに発展させた、楽しい新企画も準備中。詳しくはD3の中で発表するぞ。



未発表の作品も多数収録

▲吉原広伸さんの作品ほか、こんな楽しいロゴも多数収録。



▼竹倉賢さんによる作品。「ときめき」ロゴはほかにもあるぞ。

### 作品申請時の注意点

このような付録のCDに収録となると、その収録データを多くの人が使えるかどうかも重要なポイントになる。要するにたくさん売れたソフトのデータだと採用される可能性も高いということ。もちろんデータそのものデキも重要だぞ。

## 発表2 『レシプロヒート5000』でメーカー主催の大会が開催に!



### 7誌を巻き込んでの超絶バトルの流れ

記録の申請は「住所、氏名、年齢、職業、電話番号、申請記録（右参照）」をハガキに書いて送るだけでOK。上位者には〝メーカーから連絡の上で〟記録の証拠となるメモリーカードを送ってもらうぞ。各コースの優勝者はDPSの代表となり、エクシングから本大会（10／5、銀座SONYビル内のSOMIDOホール）へ招待されるのだ。本大会では、DPSを含む7雑誌の代表者とコースチャンピオンを争い、さらにコースチャンピオン4人で総合優勝を競うことになるぞ。

**ルール** タイムアタックモードの「CANYON」「SOUTHCITY」「SNOWLAND」「MOUNTAIN」の4コースで、コース別に3周トータルタイムを競う。使用する機体は、最初から選べる10機体のどれでも構わない。

**申請記録** 「電撃PS52号を見て応募」と明記して、「トータルタイム、コース、使用した戦闘機名」を書こう。同じ人が同じコースで記録を再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と必ず書き添えること。

優勝の賞品は50万円相当!

各コースの上位3名にはオリジナルグッズを進呈。本大会でのコースチャンピオン4名には盾と現金10万円、総合優勝1名にはトロフィーとアメリカエアレースの旅のペア招待券（40万円相当）がメーカーから贈られるぞ。

### 参加者への注意

複数の雑誌を通して、同じ人が記録を申請するのはルール違反なので注意。ひとつの雑誌から同じ人が複数のコースに参加するのは可能だ。さらに詳しいことは、エクシング・ユーザーサポートお客様相談センター（月〜金、13：00〜18：00、電話03-5443-1636）まで。

この特別競技での挑戦の受け付けは…

〒101 東京都千代田区神田錦町2-5-1 神田坂田ビル5F
㈲TZ「電撃プレイステーション52号」係

しめ切り▶8月30日必着なので注意!

●強者へのごほうび●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、200〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金なし）。

# ザ・挑戦者ランキング

## 最終発表　雷電ティー・エックス（上級／ノーマル）

《優勝》石原憲一郎（広島県）11,392,220点（一・黄）
《2位》んらい（愛知県）……10,959,040点（1P・黄）
《3位》堀川裕貴（三重県）…10,367,960点（2P・黄）
5位の記録…8,043,470点（参加者9名）
【特別発表】スペシャルステージ（52号付録P.97参照）
タイムアタック／んらい（愛知県）1分49秒52
各ボスごとのベストラップ（3''40、20''36、7''15、9''46、10''16、18''51、3''91、8''13、14''75、4''70）

## おわび

Vol.47（158ページ）に掲載したユフィ・デートアタック（ユフィとデートする直前にセーブ、その早さを競う）の記録ですが、青い☆車さんの記録は2時間54分ではなく4時間56分の誤りでした。おわびして、訂正いたします。

## 最終発表　ソウルエッジ（サバイバルモード）

《優勝》木口竜馬（茨城県）9999勝（黄星京／金剛剣／※攻略に使った主な技：散界斬の連発／※記録達成にかかった時間：約3日半）
《2位》三森章（山梨県）8629勝（ロック／グレートアックス）
《3位》三森章（山梨県）6532勝（ソフィー／ヴァルキュリエ）
《4位》ハロハロ（神奈川県）2640勝（黄星京／承影）
《5位》ハロハロ（神奈川県）2623勝（ソウルエッジ／武器は初期装備のもの）

| | |
|---|---|
| 010位の記録…2222勝 | 100位の記録…0171勝 |
| 020位の記録…1115勝 | 125位の記録…0136勝 |
| 030位の記録…0718勝 | 150位の記録…0092勝 |
| 040位の記録…0501勝 | 175位の記録…0068勝 |
| 050位の記録…0379勝 | 200位の記録…0048勝 |
| 075位の記録…0238勝 | （参加者：231名） |

【特別発表】※カッコ内は全キャラ共通の順位
《セルバンテスでのトップ》…2397勝（6位）
ハロハロ（神奈川県）ハルパー使用
《ジークフリートでのトップ》2342勝（7位）
ハロハロ（神奈川県）アトラスソード使用
《ヴォルドでのトップ》………2329勝（8位）
ハロハロ（神奈川県）バッファローホーン使用
《御剣平四郎でのトップ》……2182勝（11位）
ハロハロ（神奈川県）水月刀使用
《李龍でのトップ》……………1903勝（12位）
白髪の悪魔（富山県）修羅使用
《成美那でのトップ》…………1328勝（16位）
ハロハロ（神奈川県）輪鋲刀使用
《タキでのトップ》……………1159勝（18位）
ハロハロ（神奈川県）魂刃使用
《女性のトップ》鈴木幸子（東京都）2261勝／／黄星京／承影（9位）

## 記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや、ご意見などをつけてくれるのも大歓迎。使った攻略の解説もあるとうれしいな。

## 申請ハガキのルール

申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書こう（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めているぞ）。ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

## エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

## スゴい記録や楽しい記録を募集中!!

### 募集中　マリーのアトリエ

**ルール**　シアをレベル50にするまでの早さを競う。レベル50になったあと、工房に戻ってセーブした時点の年月日が申請する記録になる。愛あふれる申請を待っているぞ。

**申請記録**　『マリーのアトリエ』と明記して「記録（年月日）」を書こう。もし、オリジナルルール（例：所持金カンストの早さを競うなど）での申請なら、ルールも詳しく書くこと。

しめ切り▶9月1日消印有効

### 募集中　トバル2

**ルール**　トーナメントモードを最後までクリアするまでのタイムを競う。使用するキャラはクエストモードで捕まえたキャラを含む誰でもOK。2P乱入は禁止とするぞ。

**申請記録**　『トバル2』と明記して「クリアタイム／使用キャラ」を書こう。できれば、記録達成に使用したワザや、攻略ポイントの解説も書き添えよう。

しめ切り▶9月1日消印有効

### 新登場　ガンバレット

**ルール**　トレーニングモードのステージセレクトを使い、決められた7ステージ（詳しくは欄外参照）のハイスコアの合計を競う。選択する難易度などは自由に決めていいぞ。

**申請記録**　『ガンバレット』と明記し「合計スコア（自分で計算しよう）／各7ステージのスコア／それぞれの選択した難易度／使用したコントローラ」を書こう。

しめ切り▶10月1日消印有効

### 急げ！　INDY500

**ルール**　「TIME ATTACK」モードで、「SEA SIDE」コースの4周トータルタイムを競う。車のセッティングほか、設定は最初から選べる範囲でご自由に。

**申請記録**　『インディ500』と明記して「トータルタイム／使用した車（色）、車のセッティング状態」を書こう。出したベストタイムの手元の保管（セーブ）も忘れずに。

しめ切り▶8月4日必着

### 募集中　ランナバウト

**ルール**　上級で、被害総額0ドルでのクリアタイムを競う。使用車種は自由。これとは別に、オリジナルルールの記録も待っているので、楽しい申請記録を考えてきてほしい。

**申請記録**　『ランナバウト』と明記して「記録／使用車種」を書こう。オリジナルルールで記録を申請する場合には、どんなルールで達成した記録なのかも明記すること。

しめ切り▶9月1日消印有効

### 募集中　エースコンバット2

**ルール**　ハードモードにおける、6つのミッション（詳しくは欄外参照）それぞれのクリアタイムを競う。使用する機体は、エクストラモードも含む、どれでもOKだ。

**申請記録**　『エースコンバット2』と明記して「選択したミッション／クリアタイム／使用機体」を書こう。複数のミッションの記録を1枚のハガキで申請するのは禁止なので注意。

しめ切り▶9月1日消印有効

## DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表するぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

**男子小学生**　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特A」と書こう。

**男性年配者**　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特B」と書こう。

**女子小学生**　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特C」と書こう。

**女子中高生**　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特D」と書こう。

**女性一般**　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「特E」と書こう。

## 挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8　東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部　「DPSコロシアム」まで

**掲載予定　8月4日必着まで▶Vol.54で発表**

●「エースコンバット2」ルール補足：正式募集してるのは、潜水艦基地突入、ミサイルサイロ基地破壊、海峡突破作戦護衛、墜落機救出作戦、沿岸レーダー施設破壊、最終防衛ライン突破の6面。●「ガンバレット」ルール補足：正式募集の対象になるのは、木窓小鳥（バラエティ・右-8）、おやじハゲワシ（オヤジを救え！-3）、同じもの撃ち（バラエティ・左-2）、タコタコ（バラエティ・左-4）、民間人を撃つなステージ（犯人を撃て！-7）、交互撃ち（バラエティ・中央-7）、蜂ミツのビン撃ち（バラエティ・左-6）の7ステージだ。

# 4色奴隷
## Colorのどれい

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係

投稿は、ハガキサイズのみ受け付けています（下にも書いてあるけど）。大きなサイズは×なのです。新規参加の場合にはご注意下さい。




▶神奈川県　貞雅さん：妖しい感じのヴィンセントさん。本当のとこ、彼がフラれた理由ってどんなモンなんでしょうねぇ……。このハガキだと、「赤い仮面は赤影さん」みたいでステキですが……もしやそのファッションセンスが嫌われた理由？




◀北海道　藤崎啓さん：「藤丸」人気所なキャラさんたちです。傍太、賽天太、楽天丸。この他に驛丈なんかも人気あります。しかし……このゲーム、バランス、システム共に妙に難易度高いのに地道な人気は衰えてません。やられグラフィックと音楽をちゃんとして「2」とかって話は無いんでしょうか？　SCEIさん？




▲愛知県　北原健光さん：ゲーム化です。RPGは？　ダメです？



◀愛知県　秋咲璃緒さん：「新」のキャラは今後どこに？



◀愛知県　ゆきのさん：「ありす2」はまだですかねぇ？



◀新潟県　あおいひなさん：妖精さん……ゴキブリ……。



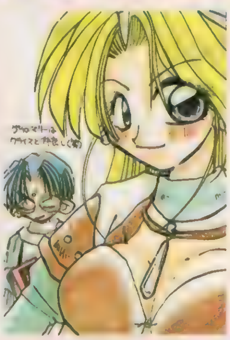

▲埼玉県　弘野久美子さん：恐怖にドキドキしちゃうデキになるんでしょうかねぇ？

▶北海道　TOMYさん：釘で引っかいて描く……こんな細い線がちゃんと印刷で出るかどうかが不安です。



▶山口県　バグ12匹さん：登場人物多いですよねぇ。最初のプレイはエミリア、レッドがお薦めです。



◀大阪府　なみなみさん：なにもそんなに意地悪な登場しなくても……なクライスくん。



◀長野県　からもも実里さん：無敵です。きっと。彼らのコンビネーション。



◀兵庫県　凪愛弓さん：アルカイザー！　コスチュームのセンスが○



◀茨城県　八城隆史さん：育てたキャラで対戦できます。

▶宮城県　一郎あきらさん：見破ってます。各キャラ、いろいろなポーズが決まってますよね。







▶北海道　さくらまゆきさん：発売されてもされなくても熱くなれそうです（笑）。




▶福島県　安積タツオさん：100人抜き、みなさん行き詰まってるみたいですねぇ……。




▲滋賀県　ごぢうりさん：紐緒さんには大胆な水着でしょう。やっぱり。

▶北海道　鈴城芹さん：編集部の「鉄拳3」では、まだ隠れキャラがいないし、コスチュームチェンジもできません。




▶埼玉県　HAPPYさん：猫がカワイスギです。でもこの色の薄さが印刷でどうなるか……心配です。



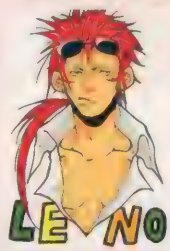
4色奴隷 Color




◀東京都　神哉龍さん：実際に左右で瞳の色が違う人って、すれ違うだけでも「アレ？」と思うくらい目立ちます。本当の自分といつもの自分……どちらがどちらの目に宿るんでしょうか？




◀千葉県　秋本一樹さん：新人が増えるのをお祝いしましょう。先に楽しんだワケですし。




◀奈良県　ジョリ谷ピンタさん：ふてくされた顔が妙に似合います。



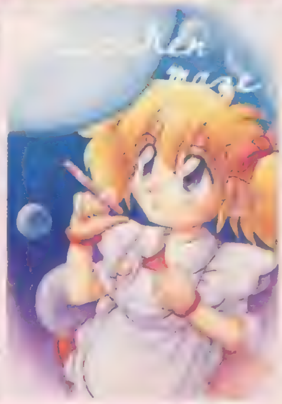

▶神奈川県　走馬あづみさん：もう少し彼の過去のイベントが見たかった気がします。



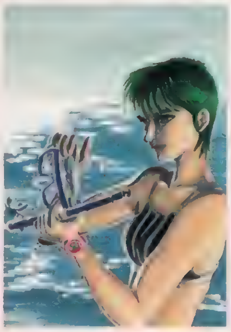

▶福井県　亀森なみさん：ぼっちゃん……「2」でもちゃんと主役なんでしょうか？




▶千葉県　50STORMさん：戦闘中じゃべるゲームなだけに、歌は気になりますよね。



▶埼玉県　TERAさん：「メルヘンメイズ」……「ナムコミュージアムアンコール2」とかに入りませんかねぇ？



◀千葉県　木村吉伸さん：スキンダイブでどこまで潜るんでしょうねぇ？　彼女。



▲茨城県　荒華さん：いたずらっ子な感じのジル。戦います。ザクザク。

▼三重県　桃亀イリヒさん：年末までには出てほしいですねぇ。

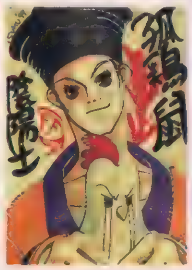


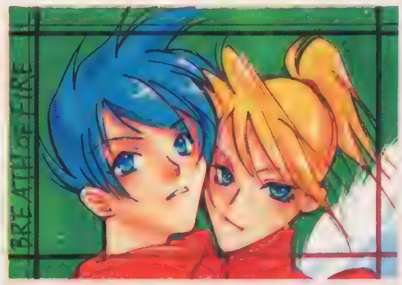




▲栃木県　パピヨンさん：なんで2匹で1体なんでしょうねぇ？

▼東京都　白河つむじさん：チキンにしておいてレベルアップ。カエルも便利。

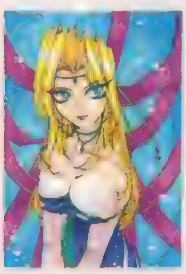





▲東京都　山田ゆきよさん：今回も釣りになんだかムチャな期待が（笑）。やはりロマンなんでしょうか？



▶千葉県　S・風雅さん：彼がいないと……いろいろなコトが起こらないですよね。



▲大阪府　みゆきのお母さんさん：ソフィア……「4」ではどんなことに？

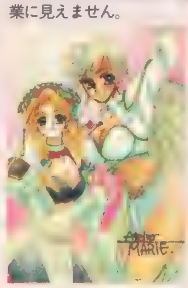
▼群馬県　立花ありなさん：彼女がやさしくなると、いい気持ちになれます。






▲宮城県　懐音さん：良く見ると胸のマークが……カワイイです。

▼広島県　神野ゆきさん：この二人は、全然本来の職業に見えません。






▲新潟県　清平ハルキさん：パソコンからの移植。難易度はどうなんでしょうか？

▼沖縄県　辻槻景太さん：燃えますよねぇ。女の子の取り合い。



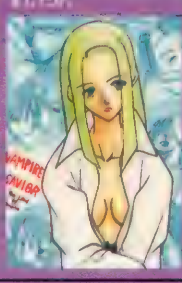
## 移植化計画出張版

[illegible]




▲[illegible]

▼[illegible]







▲[illegible]




▲[illegible]




◀埼玉県　矢渡さん：大耳が不思議。疑問。疑問。どう見ても不思議。カワイイですけど不思議。



PlayStation
7/25 発売!
これぞまさしくプレーヤー参加型
アクション・アニメーション!!
♥岩男潤子v.s.宮村優子!? 超人気声優の競演!
♥長谷川勝己・原作脚本のスーパー美少女デビュー!
♥あかほりさとる事務所、全面協力によるメディアミックス・プロジェクト!
♥流麗なフルスクリーンムービー&しゃべりまくりフルボイス演出!
♥ゼロ・G・ルーム制作のハイクオリティなアニメーションをまるまる20分収録!
♥5種類のスーツタイプにグランチェンジ! 特殊能力を駆使して迷宮を駆け抜けろ!
岩男潤子VS宮村優子
豪華キャスト:岩男潤子・宮村優子・水谷優子・池澤春菜・大塚明夫・森川智之・緑川光・安井邦彦ほか
えっ!! 戦うお姫さま?
ひかると一緒に地球を守ってくれる人
大募集!
ホントは恋する女子高生♥
えっ 美少女アニメなのにロボットっ?
少女は今戦士になる
恋と友情とアクションゲーム
スペシャル版
[Piki Piki! ひかる箱] これっきり!! 限定特典!!
①スペシャルピクチャーディスク(DISC1のみ)
②特製プレミアムディスク(DISC2)
※プレイステーションディスクです。
◎豪華声優陣によるインタビュー映像!
◎特製サウンドドラマ収録!
◎オリジナル・ビデオ予告編ムービーほか
③特製シール
④オリジナルポスター
限定版
超光速グランドール
GRAN DOLL
©1997長谷川勝己/あかほりさとる事務所・バンダイビジュアル
通常版:¥5,800(税抜)/品番:SLPS00935
限定版:¥7,800(税抜)/品番:SLPS00869〜870
広がるメディアミックス、超光速グランドールワールド
ラジドラCD-ROM
CD-ROM for Windows95/CD EXTRA仕様(CDプレーヤー対応)
VOL.1/VOL.2
VOL.1:BCRW-0031/¥3,800(税抜)
VOL.2:BCRW-0032/¥3,800(税抜)
NOW ON SALE
オリジナル・ビデオ
VOL.1「愛と爆発のグループ交際」
VC:BES-1689/カラー/30分(予)/ステレオHi-Fi/¥4,800(税抜)
LD:BEAL-1030/カラー/30分(予)/デジタルステレオ/CAV/¥4,800(税抜)
シリーズ全3巻
VC&LD 8/25 SERIES START
オリジナルサウンドトラックCD
新作オリジナルドラマを収録
AYCM-579/発売元:(株)エアーズ
8/21 ON SALE
"PS" マークおよび'PlayStation'は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ソフトの内容・発売日・価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。/画面は開発中のものです。
※キャンペーンの告知ではありませんご注意下さい。
ソフトについてのお問い合わせ:バンダイビジュアルお客様センター TEL.03-5828-7582 受付時間:月〜金曜日(祝祭日を除く)10〜16時
バンダイ ビジュアル株式会社
〒111 東京都台東区松ヶ谷1-3-5 SEFビル3F
EMOTION DIGITAL SOFTWARE

# 電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

お暑うございますね。こんな暑い日にはお家でPSをプレイして、暑さをまぎらわせましょう。それでも暑い場合は、このページを読むのです。暑いときには熱い攻略ページ。逆療法がバッチリグーでございましょう。うん。



## エースコンバット2

『AC2』には、まだまだたくさんオマケ要素が隠されていたぞ。これらを知らずして、エースパイロットを名乗るなんて10年早いのだ!

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

「AC2」では、ノービス操作とエキスパート操作、コックピット視点と自機後方視点などの使い分けが可能だけれど、どちらか一方だけの設定でゲームを遊んできた人は、今一度別の設定でプレイし直してみよう。プレイ中に受ける印象がまったく異なるので、新たな「AC2」の魅力に出会えるハズ。（城イドム）

| 発売中 3D・STG | ▶¥5,800 ▶ナムコ |
|---|---|
| | ▶MC(1ブロック) ▶AC/AJ/NC |

## 『AC2』に残された最後の秘密をここに大公開!

### 秘密1 ◉階級章の授与

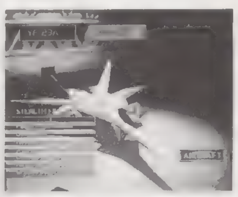
階級章は〝表1〟にあるように21種類が用意されている。授与は倒した敵の数で決まり、ミス数は影響しない。最高の階級に到達したいなら、敵の全滅を原則に、ベリッシマ作戦経由でボーナスエンディングを狙うといいぞ（ルートの詳細はVol.51参照）。なお、階級章や勲章は、それ自身がご褒美。ほかには特典はないのであしからず（笑）。



◀これが最高の階級章である「CinC」の勲章なのだ。入手は難しいが、授与を目指してがんばるべし!

### 秘密2 ◉エクストラモード

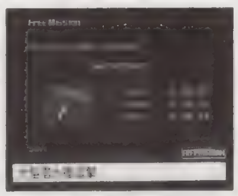
敵司令部攻撃か司令要塞攻撃をクリアしてエンディングを見れば、次から難易度選択の後でノーマル（初期設定）とエクストラが選択可能になる。エクストラでは最初からA−4とMiG−21があり、ミッションごとに入手できる機体は〝表2〟のようになっているぞ（★はエクストラ専用機体）。専用機体については〝表3〟を見てね。



◀各ミッションでの購入可能条件は、エクストラでも同じ。高性能の機体は絶対に購入しておこう。

### 秘密3 ◉フリーミッション

エクストラを選択して、敵司令部攻撃か司令要塞攻撃をクリアしてエンディングを見れば、次から「Game」の選択画面に「FREE MISSION」が登場する。ここでは今までに登場させた全ミッションと、購入した全機体を選ぶことができる。また、このモードでは特別に、ポーズ中に出る「HUD」という表示のON/OFFを選択することもできるぞ。



◀フリーミッションは、ステージセレクトが可能。タイムアタックに挑戦するときに最適のモードなのだ。

### 秘密4 ◉ミュージックプレーヤー

自分の階級が「First Lieutenant」以上の状態で、敵司令部攻撃か司令要塞攻撃をクリアしてエンディングを見れば、「OPTION」内に「MUSIC PLAYER」が登場する。✚キーでカーソル移動、Lボタンで前曲、Rボタンで次曲、◎ボタンで決定、ⓧ・Ⓐ・◻でキャンセル（ⓧでプレイ）、ⓢで画面切り換えが可能となっているのだ。




◀各戦闘機の雄姿を見ながら、ゲーム中の全音楽が楽しめる。オシャレな画面も一見の価値ありだぞ。

**表1**

| 階級 | ゲーム中で与えられる階級章名 |
|---|---|
| 航空兵1 | Airman |
| 航空兵2 | Airman First Class |
| 航空兵3 | Senior Airman |
| 三等軍曹 | Sergeant |
| 二等軍曹 | Staff Sergeant |
| 曹長 | Master Sergeant |
| 先任曹長 | Senior Master Sergeant |
| 上級曹長 | Chief Master Sergeant |
| 空軍上級曹長 | First Sergeant |
| 准尉 | Warrant Officer |
| 少尉 | Second Lieutenant |
| 中尉 | First Lieutenant |
| 大尉 | Captain |
| 少佐 | Major |
| 中佐 | Lieutenant Colonel |
| 大佐 | Colonel |
| 准将・代将 | Brigadier General |
| 少将 | Major General |
| 中将 | Lieutenant General |
| 大将 | General |
| 最高司令官 | Commander in Chief |

**表2**

| 入手できるミッション | 機体名 |
|---|---|
| 侵攻部隊迎撃 | X-29 |
| 偵察部隊追撃 | A-6 |
| 補給港奇襲 | F-16 |
| 前線基地攻撃 | SF-35★ |
| 海上油田破壊 | SF-35★ |
| 峡谷基地突破 | SU-25★ |
| 夜間迎撃戦 | MiG-29 |
| 資源採掘場攻撃 | MiG-29 |
| 高高度迎撃戦 | TND-F3★ |
| 補給作戦阻止 | TND-F3★ |
| 兵器生産基地奪取 | F-117 |
| 試作爆撃機破壊 | MiG-31★ |
| 機動艦隊襲撃 | SF-39★ |
| 潜水艦基地突入 | EF-2000 |
| 水力発電所奪取 | F-15S★ |
| ミサイルサイロ基地破壊 | YF-23A |
| 輸送機部隊追撃 | YF-23A |
| 海峡突破作戦 | XFA-27★ |
| 低高度奇襲作戦 | XFA-27★ |

**表3**

| 機体名 | 出力 | 耐久力 | 機動性 | 安定性 | 上昇性能 | 対空攻撃 | 対地攻撃 | 対被弾重量 | 対空射程 | 対地射程 | 最高速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MiG-21 | ●●○○○ | ●◐○○○ | ●◐○○○ | ●●◐○○ | ●●○○○ | ●●○○○ | ●●○○○ | ●○○○○ | 900 | 900 | 1,791km/h |
| SF-35 | ●●●○○ | ●●○○○ | ●●○○○ | ●●●◐○ | ●●◐○○ | ●●○○○ | ●●●○○ | ●●○○○ | 900 | 1000 | 1,996km/h |
| SU-25 | ●◐○○○ | ●●●●○ | ●●●○○ | ●●●●○ | ●○○○○ | ●●●○○ | ●●●●◐ | ●●●○○ | 1000 | 1200 | 1,392km/h |
| TND-F3 | ●●●◐○ | ●●○○○ | ●●◐○○ | ●●●●● | ●●●◐○ | ●●●○○ | ●●●●○ | ●●○○○ | 1000 | 1100 | 2,093km/h |
| MiG-31 | ●●●●◐ | ●●●●◐ | ●◐○○○ | ●●●◐○ | ●●●●● | ●●●●◐ | ●●●○○ | ●●●●○ | 1100 | 900 | 2,493km/h |
| SF-39 | ●●●●○ | ●◐○○○ | ●●●●◐ | ●●◐○○ | ●●●●○ | ●●●●○ | ●●●◐○ | ●○○○○ | 1100 | 1000 | 2,200km/h |
| F-15S | ●●●●◐ | ●●●○○ | ●●●●○ | ●●●◐○ | ●●●●● | ●●●●○ | ●●●●○ | ●●●○○ | 1100 | 1100 | 2,493km/h |
| XFA-27 | ●●●●● | ●●●●● | ●●●●● | ●●●◐○ | ●●●●● | ●●●●● | ●●●●● | ●●○○○ | 1100 | 1200 | 2,601km/h |

**ポイントQ&A**

Q：エクストラモードのみで登場する8機体の機銃がどこについているのか教えてください。

A：MiG−21、SU−25、XFA−27は中央、SF−35、MiG−31、SF−39、F−15Sは右、左どちらかの翼、TND−F3は左右両方に機銃がついているぞ。また、通常の機体はミサイルを同時に2発までしかロックオンできないが、XFA−27は4発までロックオン可能だ。この性能は見逃せないぞ。

# ZERO DIVIDE2

## ザ・シークレットウィッシュ

お約束の隠しキャラは『2』にもいました、いました。
今回は、コマンド&コンボリスト付きで隠しキャラ2体に迫ってみるぞ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

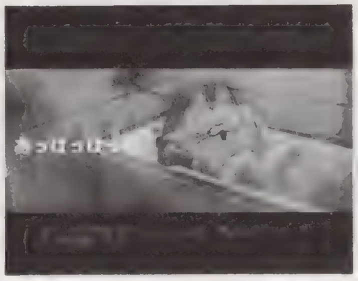
「ゼロディバイド2」の最終攻略となる、今回の隠しキャラネタはいかがでしたか？　なかなか笑えるキャラだったでしょ。でも、コイツらの技名、何とかなりませんかねぇ。技表と文章を書いているとき、とっても大変だったんですけど……。まっ、でも面白いからいいかって……う～ん複雑な心境。（さとちー）

| 発売中 対戦ACT | ▶¥5,800　▶ズーム |
|---|---|
| | ▶MC（1ブロック）　▶2P対戦可 |



# やっぱりいたぞ！　隠しキャラ2体をドーンと大公開!!

「2」に用意されている隠しキャラクターは、前作にも登場したＮＥＣＯと、ＮＥＣＯによく似たＭＯＤＯＫＩの２体。ゲームを立ち上げるとＮＥＣＯのデモが挿入されるから、怪しいと思ったファンもいるんじゃないかな？　また、今回紹介したウラワザのほかに、ストーリーモードにちょっとした異変が起こるのだ。どんな条件でもいいから、１度ゲームをクリアする。そして㋜と㋝を押しながらストーリーモードに入ると、ビジュアルの中にNECOのカットが混じっていて、メッセージもヘンテコなものに。





◀▲おやおや、バックストーリーが語られるはずが、ＮＥＣＯの乱入でハチャメチャな展開に！　恐るべし!!

### コマンド表の見方

各キャラクターのコマンド表内のPはパンチ、Kはキック、Gはガードボタンを表している。"+"マークはボタンの同時押しを意味し、P＋Kはパンチとキックボタンを同時に押すことを示す。コマンドはすべてキャラが右向きの場合。

# NECO

## あのイカしたヤツが再び登場!! その実力やいかに!?

前作の隠しキャラとしても登場したNECOが、秒間60フレームのモーションに生まれ変わって再登場！　見た目こそあまり変化はないものの、その動きにはさらに磨きが掛かっているのだ。固有技の総数はほかのキャラに比べて少なく、リーチは相変わらず短いため、実戦的なキャラでないことは確か。前作で猛威を振るった通常の投げ技がなくなったばかりか、コマンド投げすら用意されていない。これでは、ただ表情の豊かなお笑いキャラ（本当にそうだったりして……）に終わってしまう。そんな中、イマイチ使えないが男らしい新技がいくつか追加されているので紹介しよう。"おまえに届けたいこの俺の拳"は、拳を後ろに振り上げてタメを作り、ステップを踏んでから相手に拳をぶち当てる技。地面でバウンドした相手にダウン攻撃の代わりに当てることができる。"この俺のたおやかな足払い"は、スライディングのように相手の足下を狙って繰り出すキック。モーションが大きいため、動きが読まれやすいので注意。"この俺のエグゼなんとかー"は、ゼロのエグゼブレイカーと同じ技。これは中距離からの奇襲として使えるぞ。"そうあの日俺は海にいたのさ"は、ヘッドスライディングのように頭から相手の足下をすくう技。上段攻撃をかわして攻撃できるので、相手のコンボの途中にヒットさせることができるぞ。"この俺のおっとっとっとっと"は、よたつきながらヒジを繰り出す技。コマンド入力のタイミングがシビアだが、✚↓↘➡Pと入力すると出しやすいぞ。ただし、この技はほとんど使いものにならないので無視していい。単発技ばかりで、次の技へつながるものがないため、いかに１発１発を確実にヒットさせるかがポイントになる。COM戦では、"この俺のエグゼなんとかー"と"そうあの日俺は海にいたのさ"が有効だ。



▶ステップしているときのＮＥＣＯの表情と、アクションがとってもイカスのだ。これでフィニッシュだ!!



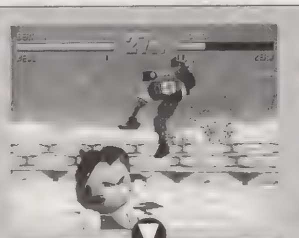
▶意外とリーチのある"この俺のたおやかな足払い"。ラウンドスタート時に奇襲で狙っていくといいかも。

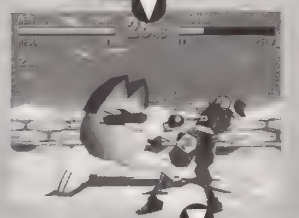


◀間合いを中距離に保ち、相手が技を出したところに"この俺のエグゼなんとかー"を狙っていく。ちょっと消極的。



◀見た目は笑えるが、なかなか使える"そうあの日俺は海にいたのさ"。技の出が速いのもポイントが高い。







◀▲相手を浮かせたあと、ダッシュで間合いを詰めるのがコツ。こうしないとパンチが届かないのだ。

### 強力なコンボは期待できない

空中コンボへつながる技のないNECO。カウンターで"この肘でおまえのハートを直撃"がヒットすれば浮かせられるのだ。ここからダッシュで相手の落下地点へ行き、タイミングよくパンチを2発ヒットさせる。ここで一瞬間をおいて"この切れ味には恐怖したよ"を狙う。タイミングがシビアなので、練習モードでタイミングをつかもう。COM戦では"ハードに進化した俺の拳と蹴り"が使えるが、コンボに頼らない戦い方を。

### コマンドリスト

| 技名 | コマンド | 攻撃位置 | 攻撃力 |
|---|---|---|---|
| あまりにも鋭いこの俺のサマー | ↖K | 中段 | 40 |
| おまえに届けたいこの俺の拳 | P+K | 中段 | 30 |
| この俺のたおやかな足払い | K+G | 下段 | 30 |
| この俺のエグゼなんとかー | ←→P+K | 中段 | 40 |
| この肘でおまえのハートを直撃 | →P | 中段 | 24 |
| この俺を受け止めてくれるかい | →→K | 中段 | 30 |
| そうあの日俺は海にいたのさ | ↓K+G | 下段 | 30 |
| 巻き込んでやろうこの俺の足で | ←K | 中段 | 30 |
| この俺のおっとっとっとっと | ↘P | 中段 | 30 |

### コンビネーションリスト

| コンボ名 | コマンド | 攻撃位置 |
|---|---|---|
| 熱き拳'97 | PP | 上上 |
| 超熱き拳'97 | PPP | 上上上 |
| ハードに進化した俺の拳と蹴り | PPPK | 上上上上 |
| 劇的にキマる俺の拳と下段蹴り | PPP↓K | 上上上下 |
| 意外にもよく動く俺の足だった | ↘KK | 中中 |
| この切れ味には俺も恐怖したよ | →P↘K | 中中 |
| この技はあの夏を思い出させる | P↓K | 上下 |



ポイントQ&A

Q：対戦で選べないステージ（選択画面で抜けているところ）があるんですけど、これって隠しステージなんでしょうか？
A：その通りです。隠しステージは全部で７つあり、ゲームランクでＥＡＳＹ、ＮＯＲＭＡＬ、ＨＡＲＤのすべてのランクをクリアすると、それらのステージが選択できるようになります。オススメは、ＮＯＲＭＡＬランククリアで選択できるようになるラーメンステージ。想像を絶する爆笑ものですよ。

## ウラワザ情報！　ボスキャラ&隠しキャラで遊べば楽しさは倍増！

### 中ボス NOX　ボス EVE の使用条件

中ボスのＮＯＸとラスボスのＥＶＥを、プレイヤーキャラとして使用する条件を紹介しよう。ゲームランク、コンティニューの有無、使用キャラなどに関わらず、どんな形でもいいから１度ゲームをクリアする。エンディング後にキャラ選択画面を見ると、ＮＯＸとＥＶＥが使えるようになっているのだ。ＮＯＸのボディカラーは２種類のみだが、ＥＶＥは通常キャラと同じように16種類のパターンが用意されているぞ。どっちのキャラも強いので、ＣＯＭ戦はもちろん、対戦で使用して遊べば気分爽快だ。



▲いかにもサイバーって感じのＮＯＸ。鋭い足技を得意とするキャラだ。



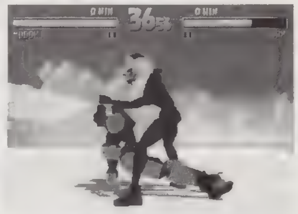
▲手足の長さが特徴的なＥＶＥ。多彩な技を使いこなし、コンボも強力なのだ。

### 隠しキャラ NECO MODOKI の使用条件

隠しキャラは、今回紹介しているＮＥＣＯとＭＯＤＯＫＩの２体。コイツらもプレイヤーキャラとして選ぶことができるのだ。その使用条件は、ＮＯＸまたはＥＶＥでゲームをクリアし、エンディングを見ること。この場合もゲームランク、コンティニューの有無に関わらないので、ゲームランクをイージーに設定しておけば、楽にクリアできるだろう。どちらかといえばＥＶＥの方がクリアするのは簡単。技の性質がＭＯＤＯＫＩと同じなので、今回のＭＯＤＯＫＩの攻略を参考に戦うといいぞ。



▲ずんぐりむっくりとしたＮＥＣＯ。凛々しい（？）表情に注目してほしい。



▲ＭＯＤＯＫＩはＥＶＥ同様、かなり強いキャラだ。もちろんコンボも強力。

# MODOKI 見た目は変なヤツだが、実力はボスクラスの強さ!!

### こいつがモドキ

ＭＯＤＯＫＩの本体は、このハタキを持ったコイツ。こんなに小さいのだ。名前の由来は、やっぱりＮＥＣＯにそっくりだから、「もどき」なのかな？　それにしても愛嬌があるよね。



ＭＯＤＯＫＩは、ＥＶＥをベースにほかのキャラの技をミックスした特徴を持っている。早い話、おいしいところだけチョイスして技が組み立てられているから、その実力は間違いなくナンバーワンだろう。固有技で強いのは、当て身技とコマンド入力が同じ“上もいいね”と“真ん中もいいよ”、“下も最高だ”の３つだ。打撃技とともに、相手の上中下段のパンチとキック攻撃を当て身攻撃でかわすことができる。リーチを生かすのなら、“下からこう”や“こんなのも”がオススメ。とくに“こんなのも”は、中間距離から出せば相手にガードされても反撃を受ける心配はほとんどないのだ。また、下の空中コンボでも解説するが、“痛いですか”はカウンターでなくても相手を空中に浮かすことができる技で、しかも技の出が速いので接近戦ではかなり有効だ。単発技だけでなく技のコンビネーションも多彩なので楽しいぞ。



▲浴びせ蹴りのように、後方から大きく足を振り下ろして蹴りを繰り出す“こんなのも”。このリーチの長さが、強さの秘訣なんですな。

### コマンドリスト

| 技名 | コマンド | 攻撃位置 | 攻撃力 |
|---|---|---|---|
| これは好きですか | ←←P | 上段 | 14 |
| これも好きですか | ←←K | 上段 | 22 |
| 痛いですか | ↘↘P | 中段 | 30 |
| 下からこう | ←↙↓↘→+P | 中段 | 34 |
| いやなんですか | →P+K | 中段 | 22 |
| こんなのも | ←K | 中段 | 30 |
| あぁ | ↘K | 中段 | 40 |
| あぁ最高 | ↙K | 中段 | 30 |
| いいね | P+K | 下段 | 12 |
| そのまま続けて | →P | 中段 | 22 |
| この感触 | →K | 中段 | 30 |
| ほうら | ←→P | 中段 | 25 |
| 素敵だ | ←K+G | 中段 | 30 |
| 上もいいね | ←P+K | 上段 | 25 |
| 真ん中もいいよ | ↙P+K | 中段 | 33 |
| 下も最高だ | ↓P+K | 下段 | 23 |
| はいっ | ↘P | 上段 | 12 |
| たまらないよたまらないよ | P+G | 投げ | 50 |
| 一緒に登って行こう君と | ↘←P+G | 投げ | 60 |
| あぁこんなに凄いなんて | ↓↑P+G | 投げ | 60 |
| 君が君が君が君が | ↘P+G | 下段投げ | 50 |
| 僕は君をこんな風に | P+G | 背後投げ | 50 |
| 上だやっぱり上だよ | ←P+K | 上段P返し | 30 |
| ほ、僕も真ん中が好き | ↙P+K | 中段P返し | 40 |
| はははははそぉれ | ↓P+K | 下段P返し | 30 |
| 下だね？下なんだね？ | ↙P+K | 中段K返し | 40 |
| はははははほぅら | ↓P+K | 下段K返し | 40 |

## 強烈な空中コンボでゴッソリ相手の体力を奪うのだ

空中コンボのバリエーションが豊富なＭＯＤＯＫＩ。１発目の相手を浮かせる技には“痛いですか”を使用し、できるだけ高い打点でもう１度“痛いですか”をヒットさせる。相手が頭の高さまで落下してきたら、すかさずコンビネーションの“痛かったら言って下さい”をたたき込む。この連携はタイミングと間合いが難しいので、お手軽に決めるなら２発目の“痛いですか”から“ここはどうですか”につなげるといいぞ。この場合も、すぐに“ここはどうですか”へもっていかず、その前にパンチを２発ヒットさせ、一瞬間をおいてから“ここはどうですか”へつなげれば、ヒット数と与えるダメージを稼ぐことができる。フィニッシュとして美しさを求めるなら、“ここはどうですか”の代わりにサマーソルトで決める“これはどうでしょう”に切り替えてもいい。また、相手を浮かせる技のバリエーションとして“ほうら”も使うことができる。ただしこの技は、カウンターヒットしないと相手を浮かせられないので注意が必要だ。相手の装甲がはがれている場合は、すべてカウンター扱いになるのでガンガン狙おう。

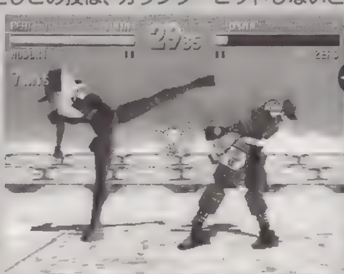
今回紹介している空中コンボは、ＺＥＲＯを相手にした場合の例だ。このゲームではキャラによって重さが異なるため、すべての相手に対して有効とは限らないので了承してほしい。

▼“痛いですか”で浮かせ、間髪入れずにもう１発“痛いですか”を狙う。





▲高さに気をつけて、タイミングよくパンチを２発ヒットさせる。



◀一瞬間をおいてから、素早く“痛かったら言って下さい”を入力。間合いによっては、“これはどうでしょう”に変更するのもいいだろう。

### コマンドリスト

| 技名 | コマンド | 攻撃位置 |
|---|---|---|
| どうですか | PP | 上上 |
| どんな感じですか | PK | 上上 |
| いいですか | PPP | 上上上 |
| ここですか | PPK | 上上中 |
| ここはどうですか | PPPK | 上上上中 |
| これはどうでしょう | PPP↖K | 上上上中 |
| ここもいいですか | PPKK | 上上中中 |
| 痛かったら言って下さい | PPKKK | 上上中中上 |
| この辺はどうですか | ↘KK | 中中 |
| 効きますかそうですか | ↘KKK | 中中上 |
| ではこれはどうですか | ←K+GK | 中上 |



**ポイントQ&A**

Q：リプレイをセーブしようと思ったら、全然セーブしてくれません。これって、故障なんでしょうか？

A：いいえ、違います。オプションモードで、タイムリミットを無限に設定していませんか？　タイムリミットは最大で45に設定しておかないと、セーブデータが作られないのです。どうしてもクセで無限にしてしまいがちですが、リプレイをセーブしたければ時間をちゃんと設定しましょう。

# パンツァーバンディット

ストーリーモード、VSモードで役立つ4キャラの連続攻撃を大紹介！
さらに対ボス戦を中心に、ステージ6までを一気に大攻略だ!!

**P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

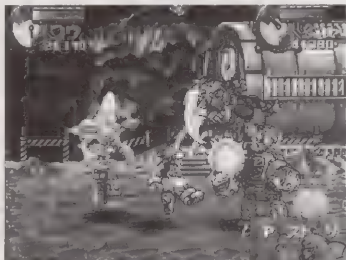
いや～もう久々に仕事を忘れて遊びまくったね。特に最近こういった単純でスカッと遊べるタイプのゲームが少なかったし……ホント大満足って感じ。横スクロールACTとしては、かなりツボを心得た感じの仕上がりなので、こういったタイプの作品が好きな人ならハマれるだろう。とにかく1度はやってみて！　（Z佐藤）

| 8/7 ACT | ▶¥5,800　▶バンプレスト |
|---|---|
| | ▶MC（1ブロック）　▶MT　▶4P対戦可 |

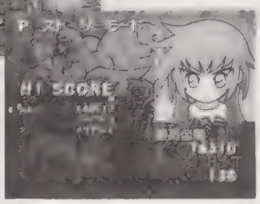


## ストーリーモードVSモードで役立つ徹底攻略集!!

つながりまくる連続攻撃や、一撃必殺の特殊攻撃などなど、誰もが思わずアツくなってしまうような要素がギッシリ詰まった魅力たっぷりのACT『パンツァーバンディット』。今回はメインキャラ4人の連続攻撃を紹介すると同時に、ステージ6までをバッチリ攻略していこう。あとこのゲームのクリアを目指す人にぜひ活用してほしいのがライン移動。ステージは手前と奥の2ライン制になっているので、これを使って戦うのがポイントなのだ。



▲ストーリーモードは2人。VSモードなら最高4人対戦まで可能。




**100ヒット以上を叩き出せ**

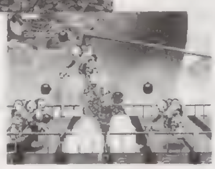
▶得点やヒット数はメモリーカードにセーブ可能。ガンガン攻撃して100ヒット以上を目指せ！

### ◉オートガードを信じるべし

敵から攻撃を受ける直前に攻撃ボタンなどを押さない限り、キャラは自動的に防御状態になるのだ。戦闘の最中にボタンを押さず……というのはかなり勇気のいることだが、使い慣れれば、戦いがラクになるハズだぞ。



◀敵に囲まれたときは、攻撃ボタンから指を離し防御。早めに慣れておこう。



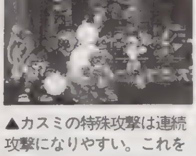
▶爆弾などを防御することもできる。空中でも攻撃しなければ防御状態になる。

### ◉メーターを溜めて特殊攻撃だ

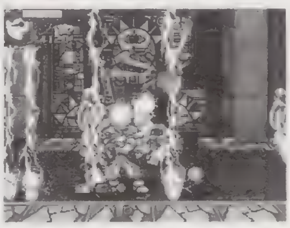
画面左上の針で表示されたエネルギーメーターは、敵を攻撃することで少しずつ増加し、MAXになると黄色く点滅する。メーターがMAX時に✚キー↓→＋特殊攻撃ボタンまたは✚キー↓→＋カウンター攻撃ボタンを押すと、強力な特殊攻撃が繰り出せるぞ。



◀戦闘中は、画面左上を常に注目し、ゲージの溜まり具合を確認すること。



▲カスミの特殊攻撃は連続攻撃になりやすい。これを使ってヒット数を伸ばせ！



▶コウの特殊攻撃は超派手で、しかも強力。とっても役に立つのだ。

### ◉強力なコンビネーション攻撃を紹介

数ある連続攻撃の中でも、特に強力でお手軽なパターンを4キャラ分まとめて紹介していこう。

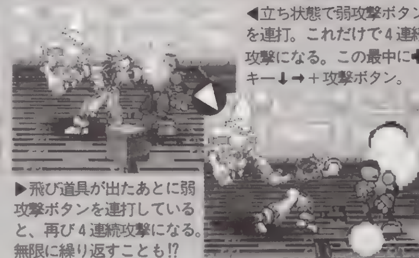
#### コウ　連続攻撃＋コマンド技で無限コンボも可能!?



主人公だけあってバランスは良好。コマンド技も強力なものが揃っているぞ。初心者でも安心。



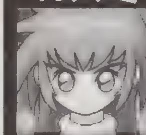
▲✚キー↓↓＋弱か強攻撃ボタンの蹴り技が強力。敵が複数でも、まとめて蹴り上げることができるので、頻繁に繰り出していこう。



◀立ち状態で弱攻撃ボタンを連打。これだけで4連続攻撃になる。この最中に✚キー↓→＋攻撃ボタン。

▶飛び道具が出たあとに弱攻撃ボタンを連打していると、再び4連続攻撃になる。無限に繰り返すことも!?

#### カスミ　特殊攻撃とコマンド技を使って手堅く攻めよう

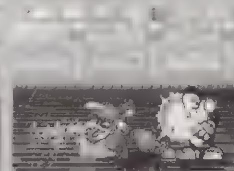


ゲージを使って出す特殊攻撃が強力。コマンド技は使い勝手は良いが、つなげにくい。



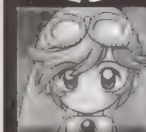
◀コウと同じく立ち状態で弱ボタンの連打で4連続攻撃が発動。これだけでも、十分戦えるけど。

▶4連続攻撃中に✚キー↓↓＋攻撃ボタンの上昇斬りを出すと、そのまま連続で決まってくれるのだ。

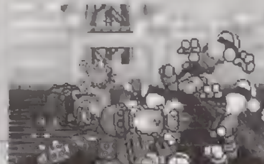


▼ダッシュ中に弱攻撃ボタンを押すとスライディングになる。確実に敵にダメージを与えたいときはこの攻撃が便利なのだ。

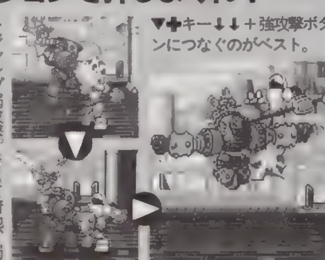
#### ミウ　弱攻撃からのコンビネーションで押しまくれ！



弱攻撃が戦いのポイント。つながりやすさはピカイチだ。コマンド技もけっこう強いぞ。



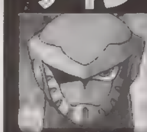
▲ダッシュ中に弱攻撃ボタン。連続攻撃になるパンチが繰り出せる。リーチが長く、ガードされても体力を削ることができるぞ。手堅くいくならコレだ。



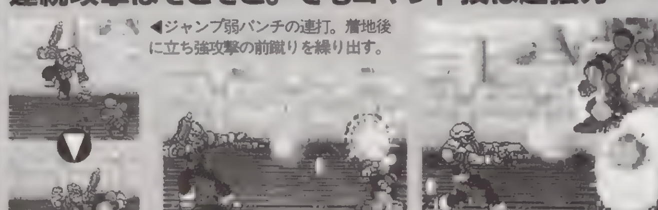
▶ジャンプ弱攻撃。そして着地、弱ボタン連打して4連続攻撃につなぐ。このあとコマンド技を入れるのだ。

▼✚キー↓↓＋強攻撃ボタンにつなぐのがベスト。

#### アイン　連続攻撃はそこそこ。でもコマンド技は超強力



攻撃がつながりにくく、連続攻撃は苦手。だが一発一発が強いため1対1の戦いでは最強！



◀ジャンプ弱パンチの連打。着地後に立ち強攻撃の前蹴りを繰り出す。

▲その後✚キー↓↓＋強攻撃ボタンにつなぐ。攻撃力が高く使いやすい。

▲ゲージが溜まっていれば、✚キー↓↓＋カウンター攻撃ボタンだ。

**ポイントQ&A**

Q：連続攻撃のヒット数が思ったよりも稼げないんですが？

A：このゲームのヒット数は敵1体に対して当てた攻撃の回数ではない。たとえば連続攻撃中に敵Aが倒れたとしても、別の敵Bに対して攻撃が当たっていれば連続していることになるのだ。だからヒット数を稼ぐには、できるだけ画面にザコ敵を多く出現させさせてから攻撃し始めるのが良いだろう。

# ボス戦を中心に中盤6ステージまでを大攻略！

プレイヤーを待ち受ける8つのステージ。今回は、ボス戦を中心にゲームの中盤となるステージ6までを攻略していこう。しかしながら選べる4キャラでの、ステージ別攻略法というのはちょっと紹介しきれないので、ここでは全キャラ共通で行えるもっとも有効なクリア方法について紹介しよう。



▲最初の4ステージだけは選択可能。どこから始めても良いのだが、操作になれないうちは1から順に進もう。

## 全ボス共通の基本テクニック

真正面からボスに攻撃を仕掛けても、迎撃されてしまうことが多い。そこでライン移動を活用するのだ。戦いが始まったら、すぐにボスとは別のラインに移動し、ボスが追ってきたら垂直にジャンプをしてやり過ごそう。そして下降中に攻撃を繰り出すのだ。この方法は全ボスに対して有効だぞ。しかも確実にダメージを与えることができるのだ。



▲ボスとは反対のラインで、ボスが追ってくるのを待つ。



▼ボスが移動してきたら垂直にジャンプをしてから攻撃に移るのだ。

## STAGE 1 カザンの街

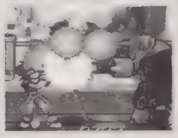
### ◉ステージを進むのはラクチン

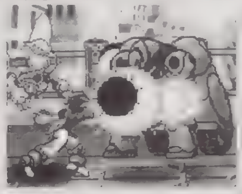
出現するザコキャラの数が少なく耐久力も低め。このステージはラクにボスのところまで進むことができるだろう。ただ注意したいのが空を飛ぶ敵。空中から飛び道具を連発してくるので、出現したら素早く片づけてしまおう。

### BOSSグスタフ▶ラインを活用して勝負

離れるとミサイルを発射し、接近するとバルカンで攻撃してきたりと、かなりやっかいなグスタフ。真正面からは絶対に戦いを挑まず、上で紹介したライン移動のパターンを使って攻撃していくこと。

▼接近してミサイルを撃たれたら冷静に防御





◀コウならライン移動後に飛び道具での攻撃が有効だ。

## STAGE 2 グウの遺跡

### ◉回転アイテムを取り逃がすな

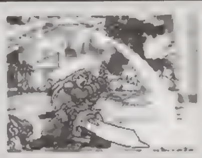
出現するザコキャラの数は前のステージより多め。しかし、このステージには体力回復アイテムも多く出るので、それらを取っていけば余裕でクリアできるハズ。

▶ハート型のアイテムを取れば体力が少しだけ回復する。



### BOSSジンゴロウ▶飛び込み方にご注意

ジンゴロウの特徴はリーチの長さ。それに踏み込みスピードが速いのを生かし、積極的に接近戦を仕掛けてくる。ただ、1つ1つの技のスキが大きいので、間合いやタイミングをはかって飛び込めば攻撃を当てることができるだろう。不用意に飛び込むと長剣の餌食になるので要注意！



▲長剣でザックリ。空振りのスキを狙ってジャンプだ。

## STAGE 3 メラの湖

### ◉敵の数がグーンと多くなる。慎重に進んでいこう

ザコキャラの数がさらに増えて耐久力も上がり、中ボスも多く登場するようになっている。連続攻撃を使って暴れるのもいいが、敵が背後に回ったら要注意。ライン移動をしたり、大ジャンプを使って逆に敵の背後に回り込もう。

### BOSSセンカ▶画面端へ追いつめろ

センカは手に持ったハリセンから炎や竜巻、稲妻をバリバリ出してくるぞ。まともに喰らうと大ダメージを受けるので、接近するときはライン移動を使おう。画面端に追いつめてしまえば意外とラクに倒せるぞ。



▲飛び道具のあるアインなら、もっとラクチン。コウ、カスミ、ミウで戦うならライン移動を使って接近戦に持ち込もう。

## STAGE 4 ラグ鉱山

### ◉トロッコ列車にご用心！

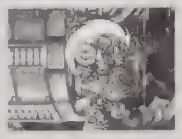
いままで登場していたザコキャラのほか、ブルドーザーやトロッコ列車といった特殊な敵が出現。戦いは一気に激しくなるぞ。細かいダメージも受けやすくなるので、ボスまでは慎重に手堅く戦っていこう。

▶列車に跳ね飛ばされる前に攻撃すること。



### BOSSムドウ▶特殊な動きに惑わされるな

多彩かつ変則的な攻撃で迫ってくるムドウ。ジャンプ攻撃が有効なので、飛び込みから連続攻撃を叩き込んでいこう。



◀回転攻撃は連続ダメージになる！

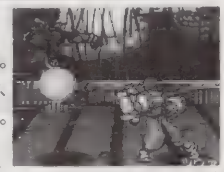


◀多彩な飛び道具にも注意だ。

## STAGE 5 ゴールデン基地

### ◉中ボスで戦い方を覚えろ

このステージには強力な中ボス、ツヴァイが出現。ただツヴァイはこのあとボスとしても出現するので、中ボス戦のときに攻撃パターンなどを覚えておこう。ツヴァイの攻略法は、前述したライン移動パターンがベスト。真正面からの飛び込みや突撃は、飛び道具の餌食になるので絶対にやめておくこと。

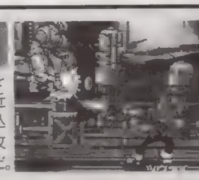


▲真正面から飛び込むと、見事に迎撃されてしまうのだ。

### BOSSツヴァイ▶中ボスと同じなのだ

耐久度は上がっているものの、ツヴァイの攻撃パターンはまったく同じ。中ボスとして出現したツヴァイを倒せたら、このボスもまったく問題なく倒すことができるだろう。

▶ラインを使って接近戦に持ち込み、連続攻撃で勝負だ。



## STAGE 6 空中戦艦エニグマ

### ◉ボスまで体力温存するのがポイント

いろんなザコキャラがたくさん登場するので、細かいダメージを多く受けがち。蓄積されると最後には大ダメージになるので、ボスまでは手堅く戦おう。なぜならボスのシデンは強敵だからだ。体力の温存を心掛けて進もう。

### BOSSシデン▶密着して押しまくれ

間合いが離れるとリーチの長いパンチや突進攻撃を仕掛けてくるボスキャラのシデン。ジャンプ攻撃をメインにシデンに接近し、連続攻撃につないでいこう。長期戦は避け、一気に勝負をかけていくようにしよう！



▲▶間合いが離れるとパンチがくる。ガンガン飛び込み、密着して戦おう。

**ポイントQ&A**

Q：ステージ6のボス、シデンと戦っていてダメージを受けるとミウがロボットから降りてしまうんですが……。どうやったらもう一度乗ることができるのですか？

A：ロボットから降りると自動的にゲージが溜まり始める。ゲージがMAXまで溜まったときに特殊攻撃ボタンを押せば、再び乗ることができるぞ。ちなみに自分で降りることも可能。コマンドは✚キー↓↓＋特殊攻撃ボタンだ。攻撃はできるけど、とっても弱いのであまりオススメはできないけどね。

# TREASURE GEAR
## トレジャーギア

ダンジョン攻略の基礎知識を2ページにつめこんでお届けします!
コレさえ読めば、どんなダンジョンでも迷わずサクッとクリアできる!!

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

アクションRPGは苦手だが、かといってガチガチのターン制もイヤ。そんなワガママなニーズに答えるのが、このゲームの核となる〝リアルターンシステム〟。敵が攻撃する瞬間を見てから避けられるこのシステムは、上達した快感がダイレクトに得られて超気持ちいい。アクションが苦手な人にぜひオススメしたい。（手刀）

| 7/31 RPG | ▶¥5,800 ▶未来ソフト |
|---|---|
| | ▶MC(2ブロック) |

# 旅立つために覚えたい5つの冒険基礎知識

## 知識1 職業とサポートスキルの選び方

職業を育てる上での基本は、自分に合った職業を徹底的に育てることだ。10種類すべてを育ててもかまわないが、どれもアクが強くすべてに慣れるには時間がかかる。新しい職業が増えた時点で何度か試しプレイをして、自分に合わない職業はスッパリ切り捨てることがクリアへの近道。右のオススメ表を参考に、自分なりのメイン職業を決めてほしい。サポートスキルに関しては、もう何を選ぼうが自由。極端な話、サポートスキルがなくてもプレイになんら支障は出ない。あえてオススメするなら、危険に強い僧侶か魔導士。合成を使いこなせれば発明家も強力。

### オススメ職業:僧侶

初心者から上級者までオススメできるのは、攻守のバランスがいい僧侶。アイテム"奇石"を持っていれば、気力の続く限り回復系魔法が使えるのは大きい。また僧侶・魔導士系の武器である杖が強力で、攻撃力でも戦士に引けを取らない。さらに、魔力が高いため魔法攻撃にも強い。弱点は移動速度が遅いことぐらいだ。

### オススメサポート:発明家

サポートスキルとしてぜひ使いたいのは発明家。アイテム所持数が限られているこのゲームでは、一般的なアイテムを合成して貴重なモノを作りだせる合成能力が非常に役立つ。とくに回復アイテムと飛び道具の合成は、クリアの手助けとなること間違いなし。結果の把握は大変だが、メモ片手にチャレンジしてみよう。

### 職業(サポートスキル)オススメ度

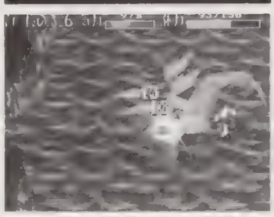
◎=オススメ ○=使いやすい △=少しキツイ ×=上級者向け

| 職業 | 評価 | 解説 |
|---|---|---|
| 戦士 | ○ | HPが高く打たれ強い。また強力な武器防具を装備できるため、アイテムさえ発見できればすぐに強くなる。スキルは攻撃系が充実していて、一撃の破壊力は抜群。 |
| 魔導士 | ◎ | 武器しだいで戦士並みのリーチと攻撃力が得られ、スキルのおかげで巻物が何度も使えるという夢のような職業。HPの低さをアイテムでカバーできればクリアは楽。 |
| 僧侶 | ◎ | 巻物が奇石に変わっただけで、基本は魔導士と一緒。さらに魔導士よりHPが高く、盾が装備できるので防御力にも優れている。メインの職業としては一番のオススメ。 |
| 盗賊 | × | 素早さ以外とりえがなく、とにかく戦闘が苦しい。接近戦に自信がなければパスしよう。早々にマスターまで育て、HPの高い職業のサポートとして使うのが無難。 |
| 忍者 | ○ | 戦士より素早く魔法への耐性も高いが、防御力に劣る。ある程度敵の攻撃に慣れてから選びたい職業だ。無限に使える飛び道具"手裏剣"を手に入れると楽になる。 |
| 魔曲士 | ○ | 武器の竪琴は飛び道具なので、間合いを取って戦えればかなり楽。ただしスキルが、"BGMを変える"など役立たずなモノが多く、育ててもあまり強くはならない。 |
| 発明家 | ◎ | 戦士には劣るが様々な武器防具を装備でき、戦闘向きと言える。アイテム合成のスキルは使いこなせれば実に強力。メインにしてもサポートにしても使える職業だ。 |
| 闘士 | × | 拳1つで敵を粉砕する肉弾派の戦士。攻撃力とHPは戦士をも上回るが、魔法への耐性は全職業中最低。リーチが短く移動も遅いため、上級者向けの職業と言える。 |
| 獣使い | △ | 最長のリーチを誇るムチを装備でき、直接戦闘に強いのが利点。敵を仲間にできるスキルを持つが、なぜか仲間にした敵は弱くなってしまうため、イマイチ使いにくい。 |
| 変身士 | × | 武器が一切装備できず弱い。また、敵の能力をすべて把握しないと肝心の変身能力も使いにくい。すべてのダンジョンをクリアした後の、お楽しみキャラ。 |

## 知識2 対モンスター基本戦法

このゲームではHPの回復手段が限られているため、ダメージは極力避けたい。とすると、戦闘の基本は"攻撃される前に倒す"となる。手順としては、まず可能な限りリーチの長い武器を装備して待ち伏せ、モンスターが接近してくるタイミングに合わせて攻撃。一撃で倒せない場合はダッシュで間合いを広げ再び攻撃する。モンスターが複数いる場合は、囲まれぬよう誘導して1カ所におびき寄せ、まとめて倒すのが理想的だ。もし飛び道具があるなら惜しみなく使い、接近される前に倒そう。

**鉄則1▶敵をまとめる**
**鉄則2▶囲まれない**
**鉄則3▶飛び道具命**



▲可能な限り敵をまとめ、武器の射程ギリギリで攻撃する。攻撃するときは、心持ち武器を早めに振るといい。

### 緊急回避の手段

このゲームでは、攻撃を受けると一瞬操作不能になってしまい、囲まれて連続攻撃されるとまず脱出不可能。この危険な状態を切り抜けるためには、無敵時間のある魔法を使うのがベスト。エスケープメダルで村に戻るのも手だが、このアイテムは紋章を持っていると使えないので注意。

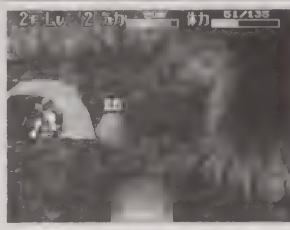


▲巻物と奇石は使った直後に無敵になれる。当然その間の攻撃はすべて外れるから、その隙に脱出するなり攻撃するなりしよう。

### タイプ別モンスター対処法

#### リーチの短いモンスター

明らかに自分よりリーチが短いモンスターは、基本に忠実に対処すれば問題なし。むしろ問題は、自分の武器のリーチを把握することにある。また、雷帝剣や氷の杖など、特殊な武器を使う場合は注意が必要だ。これらの武器は先端から出る魔法で攻撃できるが、先端部分の攻撃ではモンスターがひるまず、HPの高い相手だと容易に接近されてしまう。



◀武器の先端で攻撃するタイミングを必ずマスターしよう。

#### リーチの長いモンスター

自分よりリーチの長いモンスターに対しては、飛び道具だけで倒してしまう戦法が一番安全。飛び道具がない場合は、少々危険だが相手の攻撃を見てから避け、その隙に攻撃するしかない。その場合役立つのが、⊗ボタン+◎ボタンでの時間送り機能。この機能でモンスターの動きを細かく観察して、攻撃を始めた瞬間に素早くダッシュで避けよう。



◀魔法などに対しては、正面で攻撃を誘い、避けてから攻撃。

#### 逃げるモンスター

こちらの攻撃に反応して後ろに下がるモンスターは、飛び道具でさっさと倒してしまうことが望ましい。必ず逃げるわけではないのでいずれは倒せるが、通常の武器で倒すには時間がかかり過ぎる。またダメージを受けないからといって放っておくと、ほかのモンスターと遭遇した時に囲まれる危険性が高くなり、余計なダメージを受けるハメになるぞ。



◀一度武器を振って逃げたなら、すぐに飛び道具で追撃しよう。

**ポイントQ&A**

Q:弓を装備していなくても矢は使えますが、装備したときとしていないときでは具体的に何が違うのですか?
A:弓を装備していると矢の攻撃力がアップします。ただし、装備していないときに比べて撃つまでに時間がかかるため、敵との間合いによっては矢のみを投げて使った方がいい場合もあります。装備変更では時間が経過しないことを利用して、アイテム画面で弓の装備を解除してから矢を撃つといいでしょう。

## 知識3 所持アイテムの選択基準

プレイヤーが所持できるアイテム数は、装備品・消耗品併せて20個まで。マジカルポーチというアイテムで最大所持数を増やせるが、発見確率はそう高くはない。さて、20個の内訳だが、オススメは回復系アイテムを可能な限り持つこと。僧侶を除きＨＰ回復をアイテムに頼るこのゲームでは、回復アイテムの総数が生死を決めるといっても過言ではない。装備品は拾ったその場で効果を見極め、武器、盾、弓、矢、腕輪、指輪、首飾りのうち最強のモノをそれぞれ１つずつ残して、いらない分はすぐに捨ててしまおう。残り13個のスペースは、ステータス異常を回復できるモノ２つ、エスケープメダル１つを常備しておき、あとはＨＰと気力回復アイテムを持てるだけ持つことだ。例外として、僧侶と魔導士はそれぞれ奇石・巻物を持っていてもいい。とくに僧侶が〝Ｌ３超回復の奇石〟を持っていれば、ＨＰ回復をアイテムに頼らなくても大丈夫になるぞ。

### 回復アイテムを再優先

アイテム欄はこのように回復アイテムで埋めていこう。ストックが一杯になった場合は、回復薬より超回復薬、超回復薬よりスタミナドリンク、という風に、より回復量の多いアイテムを優先して残しておくこと。発明家のスキルがあるなら、まめに合成して整理しておくといい。



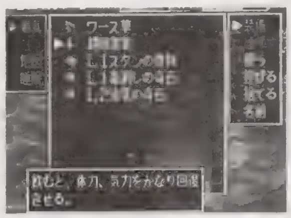

### 弓矢は必ず持っておく

装備品のなかで一番重要なモノは、ズバリ弓矢。どんな強敵も遠距離で倒せる弓矢は、考えようによってはどんな武器よりも強力だ。また遠距離攻撃なのでダメージを受ける危険も少なく、結果的に回復アイテムを残すことにもつながる。弱い武器を持つぐらいなら弓矢を残せ！



## 知識4 気力ゲージの回復方法

気力ゲージがゼロになっても強制的に眠るだけで、決して死ぬわけではない。だが、モンスターの真ん中で眠ってしまうことを考えれば、回復をおろそかにするわけにもいかない。また、スキルを使うときも気力を消費するためスキルが強力な魔導士や僧侶、発明家でプレイする際は常に50％程度の気力を残しておきたい。気力を回復する方法は、１：アイテムを使う、２：睡眠を取る、の２つ。この２つのうち、アイテムでの回復は一瞬で済むため安全だが、当然アイテムを消費するため何度も行えないのがツライ。睡眠は何も消費しないが、１フロアにつき１回しか行えず、モンスターの攻撃を受けると中断させられてしまう。理想の使い分け方は、普段は睡眠を取ってアイテムを残しておき、強敵が多いダンジョンの奥深くではアイテムを多用する、という方法。もしも、アイテムもなく睡眠も使えない状態になったときは、睡眠の罠を使って強制的に眠ってしまうという方法もある。



▲超回復薬やスタミナドリンクなど、気力を大量に回復できるアイテムは貴重品。なるべく使わずにピンチに備えよう。

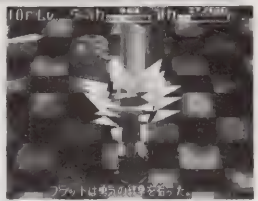
### 眠る場所には要注意

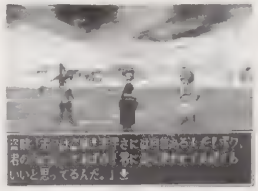

▲周囲のモンスターを一掃したうえで、袋小路や狭い部屋の隅っこで眠るのが一番安全。

睡眠はどこでも可能だが、こちらが寝ている間も時間は経過するため、寝る場所によってはモンスターに囲まれて目覚めることもありうる。そんなミスを犯さないためには、付近のモンスターをすべて倒したうえで、モンスターに気づかれにくい狭い場所で眠ること。すぐ逃げられるように、出口の隣で眠るのもいい。逆に、通路や部屋の中央など、モンスターに発見されやすい場所は避けよう。また、気力の減り具合に合わせて、10％回復、20％回復、50％回復の３種類からキチンと時間を選ぶこと。

## 知識5 3つのダンジョンの特徴と目的

ゲーム開始直後に挑戦できるダンジョンは、ドレインの森、フィアの遺跡、ツウェイの洞窟、の３つ。これらのダンジョンから〝紋章〟と呼ばれるアイテムを持ち帰ることが、プレイヤーの当面の目的である。挑戦する順番は自由だが、クリアする（紋章を持ち帰る）順番によって、紋章のある階数が変化することに注意してほしい。順番と階数の関係は、最初に挑戦するダンジョンは最高階数が10階、２番目は20階、３番目は30階となっている。また、紋章入手後はエスケープメダルが使えないため、入り口まで歩いて戻らなければならない。下に各ダンジョンの簡単な特徴をまとめたので、自分に合ったダンジョンを後回しにするといいだろう。ちなみに、一度クリアしたダンジョンは、いつでも入れるようになる。しかし、紋章がないため下り出口が現れず、エスケープメダルがないと出られない、という危険もある。


▲紋章を手に入れて持ち帰ると、そのダンジョンはクリアとなる。

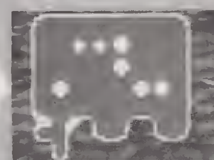

▲紋章を入手すると、酒場で選べる職業の種類が３つずつ増えていく。

### ドレインの森 TARGET ▶ 力の紋章

#### 広大なマップを縦横に駆け巡れ

ここは、森というより草原のような広い地形が中心で、非常に動きやすいダンジョンと言える。序盤は障害物もほとんどなく、周囲に目を配りやすいためモンスターに囲まれる危険も少ない。また、10階までのモンスターはまず特殊攻撃をしてこないので、状態異常に悩まされる心配もない。まさに、最初に挑戦するにはもってこいのダンジョンというワケだ。逆に後回しにすると、とたんに難易度が上がる。11階〜30階のモンスターは毒などの特殊攻撃を頻繁に使うため、アイテムがないとお話にならないのだ。

MAP例




◀囲まれそうなときは、マップをよく見て広い場所へ早めに逃げよう。

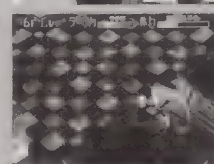
### フィアの遺跡 TARGET ▶ 勇気の紋章

#### 部屋に踏み込む前に周囲を確認

この場所は、いくつもの小部屋が集まった構成のフロアが多い。部屋の次は通路、その次は部屋〜と規則的に構成されているため、マップを予測しやすいという点では簡単なダンジョンと言える。モンスターも部屋ごとに固まっている場合が多く、部屋に入るときさえ注意していれば危険も少ない。ただし、序盤からリーチの長いモンスターが多いため、ある程度戦闘に慣れていないとクリアは難しい。何度もやり直すか、ほかのダンジョンで敵の攻撃を避けるコツをつかんでから、改めて挑戦するといい。

MAP例



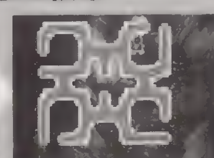

◀部屋に入る前にモンスターをチェック。壁を透かしてよく見よう。

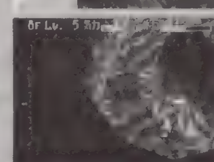
### ツウェイの洞窟 TARGET ▶ 知恵の紋章

#### 狭い通路で立ち止まらないこと

このダンジョンは狭い通路がつながった洞窟状のフロアが多く、ほかの２つに比べて非常に周囲の状況がわかりにくい。小型のモンスターが壁に張りついていると、まったく見えずにイキナリ攻撃されることもある。不意打ちを喰らわないためには、Ｌ２ボタンで視点を変えるなどして、こまめに周囲の確認をすること。そして、狭い通路を何度も行き来せずに、出口を見つけたらさっさと先に進んでしまうといい。モンスターも強めなので、順番としては１番目か２番目にプレイすることをオススメする。

MAP例




◀袋小路に追い詰められないように、マップをよく見て移動しよう。

### ポイントQ&A

Q：壁越しに攻撃されることがありますが、どうしてなんでしょうか？　また、自分でもできますか？

A：このゲームでは、武器のグラフィックが壁の向こう側に届けば壁越しでも攻撃できます。また、魔法や爆弾の爆風でも壁の向こうを攻撃できます。リーチの長い武器や爆弾を持っている場合は、積極的に狙っていきましょう。うまくいけば、モンスターハウスの敵を部屋の外側から倒す、ということも可能です。

# バウンティソード・ファースト

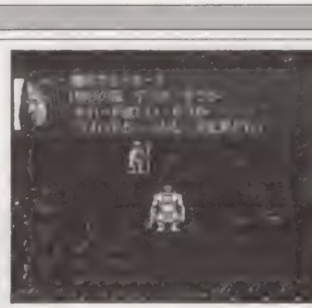
**いよいよ敵の本拠地・オルドバへ突入……といったところで最後の難関が！今回はゲームのターニングポイントとなる対ハイドラ戦を攻略するぞ。**

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ここいら辺から、クリア済みのマップを訪れると仲間になるキャラと遭遇というパターンが増えてくるが、ただ訪れればいいというわけではない。隠れキャラ的な強力な仲間となると、「シナリオ○をクリア後に○○を２回訪れる」など、条件も複雑になるのだ。この条件については次回で解説するのでお楽しみに。（石黒）

| 発売中 | ▶¥5,800 ▶パイオニアLDC |
|---|---|
| S・RPG | ▶MC(1ブロック) |

## 連邦進撃をはばむ壁・ハイドラを倒せ！



◀敵の幹部・オルトルートがハイドラ関連シナリオの黒幕。彼の仕掛けた狡猾な罠を突破しないと勝ち目はないぞ。

祖国ラインメタルへの攻撃部隊が駐屯する空軍基地を壊滅させ、反連邦の機運が強い大都市・ミッドガルドから連邦軍を駆逐。ついにソード率いる反乱軍は、連邦領内へ侵攻するための足がかりを築いた。だが、国境には領内侵攻をはばむ最強の盾……魔法で完全な制御下に置かれた三首の竜・ハイドラが配備されていたのだ！

ゲーム前半戦のクライマックスが、このハイドラを巡る攻防戦だ。ゲーム中唯一の非戦闘シナリオがあるので一見楽そうに見えるが、敵のレベルも上がっているため、クリアはかなり難しい。ここまでにしっかりとキャラを鍛えておかないと、かなりの苦戦を強いられることになるのは間違いない。前号で紹介した経験値稼ぎマップ・パドヴァ地方も、シナリオ㉓に入ると戦闘が起こらなくなるので、不安な人はここで思う存分鍛えよう。

### ㉑巨獣ハイドラ

前半戦最大の敵・ハイドラの顔見せとなるシナリオがコレ。敵も少なく、宝箱や重要アイテムもないのでいままでの面に比べればかなり気楽に挑めるぞ。とはいっても、敵ユニットがかなりイヤらしいので油断は禁物。高速移動と連続&長距離攻撃が得意なヘルハウンドに加え、速射性に優れた長距離攻撃ユニット・ガンマンが登場。足を止めると集中砲火を浴びるハメになるので、キャラを孤立させないように注意しつつ積極的に攻めていこう。



◀敵ユニットを全滅させると、ハイドラ登場イベントが。３つの頭から繰り出すブレスは超強力だ！

### ㉓剣の岬

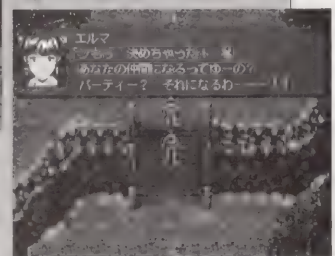


ハイドラを制御するアイテム「叫びの笛」。それが隠された火山島へ渡るための「船」を手に入れるのがシナリオの目的だ。船の持ち主は連邦を恐れて船を貸してくれない。だが、近所の老婆の話を聞くと、船主はパドヴァ地方に住む娘に惚れてることがわかる。パドヴァに出向き、彼女に紹介状を書いてもらえば船で火山島に渡れるようになるぞ。老婆の話を聞いてしまうと、イベントフラグが立ってしまい、今後パドヴァにモンスターが登場しなくなる。ここで経験値稼ぎを考えている人は注意すべし。



◀この情報を聞いてしまうとフラグが立ってしまうぞ。

◀モンスターだらけのパドヴァで平穏に暮らせるなんて、ただ者じゃない？



**なんだコイツは？**

▲パドヴァを訪れると突然現れるコギャル魔法使い。はたしてその実力は？

### ㉔激震の大地

このシナリオではすべての敵を倒す必要はなく、いかに短時間で「叫びの笛」を手に入れるかが勝利の鍵となっている。シナリオ開始早々、オルトルートが笛の入った宝箱を置いていくが、これはクリア時間を長引かせるためのトラップ。本物の笛は迷宮の一番奥にいるプリーストが持っているのだ。

迷宮は道が狭く入り組んでいるので、敵を避けようとしても時間をロスするだけ。敵の主力は強力なジャイアント系なので、ここは直接&間接攻撃系のユニットをそろえたパーティでガンガン攻め進もう。クリア目標時間は、７分以内。これを越えてしまうと脱出シナリオに突入してしまうぞ。

| | |
|---|---|
| 敵ユニット | ジャイアント(L35)×6<br>シクワープ(L38)×2<br>プリースト(L37)×4<br>ウィザード(L36)×5 |
| 入手アイテム | 叫びの笛、心のみなもと、力のみなもと、魔力のみなもと、マナの実 |

### ㉕四時の悪魔

「激震の大地」クリアに７分以上かかった場合、強制的にこのシナリオに突入。10分以内に全員が脱出ポイントに到達しないと、火山の噴火に巻き込まれてゲームオーバーだ。このマップでは、密集態勢を取りながらユニットを進めていこう。脱出をあせって我先にとユニットを進軍させると、タイミングよく現れる増援や、飛行ユニットによってパーティを分断されるのがオチ。特に攻撃力の低い僧侶系ユニットが孤立しないように気をつけよう。

| | |
|---|---|
| 敵ユニット | ナイト(L35)×7<br>グリフォン(L37)×3 |
| 入手アイテム | 炎熱の魔封石、雷撃の魔封石、バインディングネット、力のみなもと他 |

### ㉖反撃

シナリオ開始時のイベントで、ハイドラは必殺のブレスを使えなくなり、倒すことが可能になる。だがＨＰは高いし、３本の首を振り回しての直接攻撃は攻撃範囲も広くて強力。できれば魔法や間接攻撃で弱らせてから、直接攻撃でとどめを刺そう。ハイドラを倒せば“竜の太刀”という強力な武器をゲットできるぞ。

ハイドラを倒せば、あとは普通のユニットばかりだが油断は禁物。敵のほとんどが間接攻撃ユニットばかりなので、集中攻撃を受けないように動き回りながら１つずつ確実に迎撃していこう。なお、スタート地点の左右の茂みのアーチャーは直接攻撃は不可能。魔法と間接攻撃で片づけよう。

| | |
|---|---|
| 敵ユニット | ハイドラ(L44)、アーチャー(L35)×6、シューター(L39)、ビショップ(L30)×2、固定砲台(L33)×4 |
| 入手アイテム | 竜の太刀(ハイドラ)、竜のかぎづめ(宝箱)、羅盤(宝箱)、マナのエキス |

## 電撃PSではみんなの質問を大募集

この号が出る頃には、いよいよ夏休み到来って時期ですね。普段は学校などがあるから手がつけられなかった大作ソフトに挑むには絶好のシーズンってとこですか。しかし、世の中好事魔多し。そんな気合いを入れて挑んだゲームに限って、途中で詰まったりしてしまうことはよくある話っす。「なんだよ、わかんねー！　チェッ、ク○ゲーつかんじまったぜ」と投げるのも手だけど（？）、そんなことではいつまで経ってもライトユーザー止まり。ここは１つ、電撃ＰＳを開いて攻略の情報をゲットしてみませんか？　攻略を担当しているのは、食費を切りつめ、床で寝起きし、ゲームに青春をムダにつぎ込んだ一騎当千のベテランぞろい。ハガキや封書で質問を送れば、バッチリ記事で答えてくれるぞ。一度しかない今年の夏……ゲームをカンペキ攻略して、後戻りできないヘビーゲーマー道にレッツカミングアウト!!　てなもんです。

**あて先は　■〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８　東京YWCA会館５階　電撃ＰＳ編集部「電撃Q&A」係まで**

**ポイントQ&A**

Q：せっかく仲間にしたキャラがパーティを離脱してしまうことがあります。どうしたら仲間をとどめておけますか？

A：パーティの結束力を決めるのが、ソードと、隠しパラメータのフユリスの関係値。パーティの仲間がボロボロと離脱してしまうときは、この値が低いときなのだ。関係値の増減は、フユリスとの会話イベントなどで決まる。ここで常に「男らしい」「戦士らしい」選択を心がけていけば大丈夫だぞ。

# DPS 50号記念 大ソフトプレゼント 当選者発表(敬称略)

50号記念特別企画、大ソフトプレゼントの当選者を発表いたします。大変申し訳ないのですが、誌面の都合上すべての当選者のお名前は載せられませんでした。ごめんなさい。ここにお名前を発表できなかった当選者には、発送をもって発表にかえさせていただきます。残念ながらはずれてしまった人は、毎号の読者プレゼントや次の機会にまた応募してね。

発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。たくさんのご応募、本当にありがとうございました。

1. ファイナルファンタジータクティクス
安倍将司(愛媛県)他9名
2. TOBAL2
田中繁樹(三重県)他2名
3. ブシドーブレード
山下雅美(佐賀県)他2名
4. サガ フロンティア
寺田斧(北海道)他9名
5. A. IV. GLOBAL
廣瀬有也(石川県)他2名
6. 太陽のしっぽ
中村幸平(秋田県)他2名
7. 厄痛〜呪いのゲーム〜
小嶋淳平(千葉県)他2名
8. WORMS
今田勇輝(兵庫県)他2名
9. 大信長伝 GE・TENII
美河晃也(青森県)他2名
10. NBAジャム エクストリーム
大林輝昭(神奈川県)他2名
11. WWF イン・ユア・ハウス
室田慎一(新潟県)他2名
12. バットマンフォーエバー〜
浅沼千草(福井県)他1名
13. キャロムショット
南原義孝(和歌山県)他2名
14. エルフィンパラダイス
池田貴之(東京都)他2名
15. AZITO-アジト-
江住昌代(大分県)他2名
16. ダービージョッキーR
高坂達三(鹿児島県)他4名
17. 宝魔ハンターライム〜
石田典孝(宮崎県)他4名
18. 信長秘録〜下天の夢〜
篠川繁春(富山県)他2名
19. ストリートファイターEX plusα
鈴城厚之(北海道)他2名
20. ROBO・PIT2
下島卓磨(香川県)他2名
21. エルフを狩るモノたち〜花札編〜
甲嶋国光(栃木県)他2名
22. シムタウン
雅鏡美(栃木県)他2名
23. スターファイター3000
斎藤めぐみ(東京都)他2名
24. ラスベガスドリーム2
佐藤五十鈴(奈良県)他2名
25. 天下制覇
津島もとか(鳥取県)他2名
26. ディスラプター
桑島健二(大阪府)他2名
27. イワトビペンギン〜
鯉渕和正(埼玉県)他2名
28. BLAM! マシーンヘッド
坂田隆夫(山形県)他2名
29. ジ アンソルブド
菅田里香(静岡県)他2名
30. あかずの間
赤谷公久(福島県)他2名
31. ザ・心理ゲーム2
佐藤郁也(山梨県)他2名
32. おどおど おっでぃ
伊藤覚(岡山県)他2名
33. ダービースタリオン
山本将司(岐阜県)他9名
34. ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
土田理佐(大阪府)他2名
35. 倉庫番ベーシック
服部憲章(長野県)他2名
36. クーロンズ・ゲート-九龍風水傳-
山岸高也(神奈川県)他2名
37. ポポロクロイス物語
田上圭(熊本県)他2名
38. 浪速の商人
石田浩司(大阪府)他2名
39. アランドラ
向一馬(福岡県)他2名
40. がんばれ森川君2号
坂巻丈(岡山県)他2名
41. 攻殻機動隊
下田正樹(香川県)他2名
42. Street Games'97
太田道徳(栃木県)他2名
43. ドラえもん2 SOS!おとぎの国
久島茂(徳島県)他2名
44. マリーのアトリエ
鷲尾均(東京都)他4名
45. 火竜娘-高愁環-柳判官-
芳柳雪子(佐賀県)他4名
46. DOKIDOKIプリティリーグ
山本将司(三重県)他2名
47. RECIPRO HEAT 5000
尾花康輔(山口県)他2名
48. 海腹川背・旬
鶴田美里(石川県)他2名
49. アライドジェネラル
辻良(徳島県)他2名
50. エンジェル・ブレード
武谷誠(岐阜県)他2名
51. Base Ball Navigator
砂田明宏(青森県)他2名
52. クィーンズロード
斎藤孝育(大阪府)他2名
53. フィッシング甲子園II
水川武良(愛知県)他4名
54. クォヴァデス〜イベルカーツ戦役〜
志水聡史(埼玉県)他2名
55. プロレス戦国伝
西田文孝(東京都)他2名
56. 水木しげるの妖怪武闘伝
林健太郎(栃木県)他2名
57. 西陣パチンコ天国 Vol.2
西島真理子(千葉県)他2名
58. ボンビンアイランド
小松駿一(愛知県)他2名
59. 激突!四駆バトル
小久保有美(福岡県)他2名
60. BREEDING STUD〜
車幸樹(埼玉県)他2名
61. ときめき〜selection 藤崎詩織
上田久信(神奈川県)他2名
62. ときめきメモリアル対戦とっかえだま
鈴木恵(徳島県)他2名
63. ときめき〜虹色の青春〜
市藤武高(秋田県)他2名
64. ヘンリーエクスプローラーズ
山田憲明(神奈川県)他2名
65. ポイッターズポイント
重光愛子(長野県)他2名
66. 悪魔城ドラキュラX〜月下の夜想曲〜
辻方景一(沖縄県)他2名
67. アンジェリークSpecial2〜
横壁由希保(福島県)他2名
68. 三國志孔明伝
畠山光(鳥取県)他2名
69. 三國無双
河本寿光(山梨県)他2名
70. ステークスウィナー2
前野武美(東京都)他2名
71. トリパズ△
三田和信(和歌山県)他2名
72. 虹色町の奇跡
中尾勝重(北海道)他2名
73. スーパーパンコレクション
水内吉隆(長野県)他2名
74. ロックマンバトル&チェイス
武藤哲也(秋田県)他2名
75. OUT LIVE〜
鈴田博信(愛知県)他2名
76. 日本ゴルフ協会監修 ダブルイーグル
宮川数馬(千葉県)他2名
77. グリッツ
山岡規輔(青森県)他4名
78. 競馬必勝の法則'97 Vol.1
梁田豪(東京都)他2名
79. 鈍色の攻防 32人の戦車長
槙村誠(茨城県)他2名
80. ZERO DIVIDE2
岡沢伸介(岩手県)他4名
81. QUANTUM GATE
吉川雅信(福岡県)他2名
82. スーパーブラックバスX
横部力(石川県)他2名
83. 雷電ディー・エックス
丸谷友三(大分県)他2名
84. 大冒険Deluxe〜遥かなる海〜
高木由梨(広島県)他2名
85. スペースインベーダー
藤島明代(静岡県)他4名
86. PAL 神犬伝説
白鳥一人(大阪府)他2名
87. DEEP SEA ADVENTURE
足立強(長野県)他2名
88. DX人生ゲーム
滝口倫子(香川県)他2名
89. チョロQ2
荒田規龍(広島県)他2名
90. パズルアリーナ闘神伝
小宮和茂(千葉県)他2名
91. 聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女〜
西川雅嗣(群馬県)他2名
92. DX人生ゲームII
高沢理(新潟県)他2名
93. シュレディンガーの猫
大沢千恵美(茨城県)他2名
94. エーベルージュ
浦木光(福島県)他2名
95. マスター・オブ・モンスターズ
定田義弘(山口県)他2名
96. ボイスアイドルコレクション
細部勝弘(埼玉県)他2名
97. モンスターファーム
芝山秀巳(京都府)他2名
98. 覚悟のススメ
広橋翔(宮城県)他4名
99. 日本プロ麻雀連盟公認道場破り
鈴木和久(山形県)他2名
100. タイムクライシス+ガンコン
川崎範義(埼玉県)他2名
101. エースコンバット2
山本篤(愛媛県)他2名
102. ゼビウス3D/G+
近島香織(岩手県)他2名
103. リッジレーサーレボリューション
城島諭(高知県)他2名
104. 鉄拳—TEKKEN—
須江直也(香川県)他2名
105. フォーミュラーサーカス
高橋茂久(富山県)他2名
106. HASHIRIYA 狼たちの伝説
岡崎俊紀(茨城県)他2名
107. クロス・ロマンス 恋と麻雀と花札と
植島宏紀(東京都)他2名
108. バウンティソード・ファースト
平次陵一(岐阜県)他2名
109. ウイングオーバー
野里衛(熊本県)他2名
110. バウンダリー・ゲート
鈴木靖志(福岡県)他2名
111. メタルエンジェル3
坂崎正樹(高知県)他2名
112. Big challenge golf
野島麻理子(北海道)他2名
113. 地獄先生ぬ〜べ〜
筧武志(富山県)他2名
114. GUNDAM 0079〜
椎名奈菜(鹿児島県)他2名
115. ネクストキング 恋の千年王国
矢渡泉(埼玉県)他2名
116. 超光速グランドール
楠木皐(大阪府)他2名
117. MAD STALKER
今野誠治(秋田県)他2名
118. あすか120%エクセレント
山中一彦(福井県)他2名
119. 初恋ばれんたいん
垣内隆則(長野県)他2名
120. テトリスーX
石原賢治(兵庫県)他2名
121. ゼロヨンチャンプDooZyーJ
西見義隆(鳥取県)他2名
122. トゥームレイダース
仲井博(東京都)他2名
123. DEKA4駆
坂井康平(神奈川県)他2名
124. ARMORED CORE
水上実(長崎県)他4名
125. THE GREAT BATTLE VI
大藤靖弘(愛知県)他2名
126. スーパーロボットシューティング
林英継(京都府)他2名
127. ドラゴンナイト4
嶋純司(神奈川県)他2名
128. パンツァーバンディット
安倍省吾(香川県)他2名
129. プレイスタジアム2
池沢直人(新潟県)他2名
130. 新スーパーロボット大戦 Sディスク
浜田友和(埼玉県)他2名
131. 神聖伝メガシード 復活編
嵐伸吾(長崎県)他2名
132. リフレイン・ラブ
小嶋崇(東京都)他2名
133. 爆れつハンター それぞれの想い〜
長谷川悟(千葉県)他2名
134. ライアット・スターズ
東英明(大阪府)他4名
135. EOS
酒田正也(群馬県)他4名
136. 甲子園V
横山恵一(東京都)他2名
137. オリンピア・山佐バーチャパチスロII
倉田康明(三重県)他2名
138. フェーダ2
野上宗平(熊本県)他2名
139. ブルーフクラブ
大黒修司(滋賀県)他2名
140. ランニング・ハイ
貞本秀明(大阪府)他2名
A. 電撃PS特製CDケース
今田京子(大阪府)他49名
B. 「悠久幻想曲」ポスターセット
古田一博(群馬県)他49名
C. アナコンセット
櫻庭葉子(鹿児島県)他9名
D. オリジナル図書カード
松下稔(長野県)他49名

# ウラワザデータベース

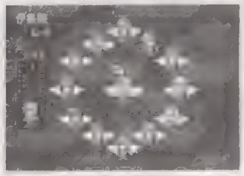
今回はとにかくネタが多く、スペースが足りない！ そんなわけで、一部のコーナーの密度が異様に高いけれども、細かいことを気にしちゃいけません。

**Ver.5.4**

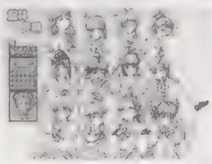
## LV50 ときめきメモリアル対戦とっかえだま

### ★隠しキャラ

「ときめき」になくてはならない2大隠しキャラの使用法を紹介しよう。ストーリーモードを全員分クリアすると、館林見晴が選べるようになる。さらに、館林を登場させたのちに、タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、ⓧ、◎（懐かしのコナミコマンド！）と入力すると、伊集院レイが使えるようになるぞ。難易度設定は関係ないので、一番簡単にしておこう。ちなみに伊集院はストーリーモードでは使えないので注意！



▲雑誌広告でもおなじみのＳＤ天使キャラが超カワイイ。



◀今回は着ぐるみナシだけれど、かわいさは相変わらずなのだ。

## LV80 BODY HAZARD

### ★隠しコマンド

独特の操作をマスターするまでが大変な「ＢＯＤＹ　ＨＡＺＡＲＤ」を、グッとプレイしやすくする超便利コマンドが発見されたぞ。ゲーム中にポーズをかけて、以下のコマンドを入力すればＯＫだ。①無敵モード：◎、▢、✚右、左、R1＋R2。②全技使用可能：R1＋▢、◬、◎、ⓧ。③頭部巨大化：L1＋L2＋R2＋✚下。④クリアポイント最大：L1＋L2＋◎＋▢。⑤サイボーグ化：R1＋R2＋◬＋◎。また、パスワード画面で◎、▢、▢、ⓧ、◎、ⓧ、ⓧ、◎と入力すると、隠しボスと戦うことが可能になるぞ。



◀これが"デカ頭"だ！　って、タダ大きいだけなんですけどね……。

## LV20 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

### ★ボスキャラを使う

ＩＰモードか対戦モードのキャラクター選択画面で、ⓢを押しながら✚上＋◎、右＋▢、左＋ⓧ、下＋◬と入力しよう。すると、ボスの神楽ちづる＆ゲーニッツが使えるぞ。

## LV20 RUNABOUT

### ★コース視点!?

走行中にⓢ＋◬を押すと、その位置にカメラが固定され、自車を追いかけなくなる。当然、自車が走り去ったあとは、車のいないコースが映しっぱなしになるだけ……。

## LV50 ゼロヨンチャンプDooZy-J

### ★ウラワザ＆コマンド集　～その1～

ミニゲームのスロットが回っている最中にⓢを押してポーズをかけて、✚上＋L1＋ⓢ＋◬を押すと、必ず「７７７」になるぞ。また、名前入力画面で名字を「ＣＨＲ－ＢＧ」にするとキャラ＆背景が、「ＢＧＭテスト」にするとＢＧＭが鑑賞できるのだ。

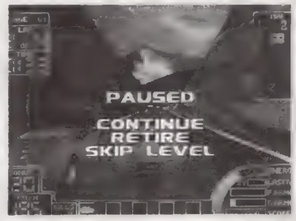


▲自由の女神の前で水着。キャラ＆背景鑑賞モードでは、こんな奇妙な組み合わせも可能だぞ。

## LV50 インパクトレーシング

### ★最強パスワード集

パスワード入力画面で以下のパスワードを入力。①オプションにステージスキップが追加：「ＲＡＢＢＩＴＢＡＤＧＥＲ」②全武器を装備：「ＡＬＬ.ＴＯＯＬＥＤＵＰ」③武器無限使用：「ＬＯＡＤＳＯＦＳＴＵＦＦ」④無敵：「Ｉ.ＡＭ.ＩＭＯＲＴＡＬ」




▲このパスワードでクリアも楽々。また、「JOURNEYS.END」と入力すると、いきなりエンディングを見ることも可能。

## LV20 フォーメーションサッカー'97

### ★視点変更

試合中にⓢでポーズをかけてL1＋R1を押すと、選手を背後から見た視点になって、いつもとはひと味違ったプレイが楽しめるぞ。ちなみにL2＋R2を押せば元に戻るのだ。

## LV50 ARMORED CORE

### ★重量過多で出撃

まずは一度クリアし、全ミッションが選べるようになったら、すべてのミッションをクリアする。すると、ＡＣが重量過多でも出撃できるようになる。これは対戦モードでも可能だぞ。

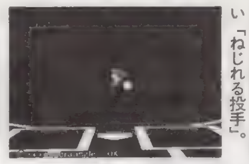
## LV80 甲子園V

### ★スペシャルエディット

まずは「大会モード」でゲームを始めて「部室」の中で「モーション」を選択。ここでR1、L1、✚上、下、左、右と入力してから画面右上の「フォームエディット」を選択すると、普通ではできない特殊なエディットができるぞ。これは１コマずつ投手の動きを設定するモードで、まずは✚キーとLRボタンでエディットする体の部位を選択する。次に◎を押しながら✚キーを動かせば、その部位を自由に動かすことができるのだ。これを使えば、自分だけの投球フォームを作ることができるぞ。



◀ピッチャーは不思議な踊りを踊った（笑）。

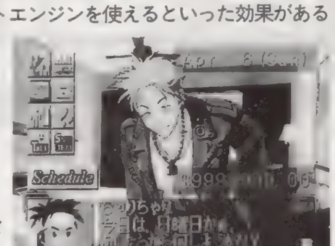


◀消える魔球よりも怖い「ねじれる投手」。

## LV50 ゼロヨンチャンプDooZy-J

### ★ウラワザ＆コマンド集　～その2～

名字を「ＳＯＵＮＤ！」名前を「ＮＯＶＥＬ！」にすると小説風ＡＶＧが遊べるぞ。ほかにも、名字か名前を「ちゃりちゃり」にすると所持金最大、「サンキューー」で全アイテムの所持、「クルクルッ！」でパートナーの感情値最大、「うっひょぉ！」でレース中にⓢでロケットエンジンを使えるといった効果があるのだ。また、アームチャンプのＶＳモードで２Ｐキャラを選択するときⓢを押すと、「新城」を使用することができるぞ。




▶所持金がいっぱい。これだけあれば、どんな贅沢なチューニングも思いのまま。

### ウラワザ大募集

ウラワザを発見したらゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしてしまうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOKだよ。

**豪華賞品**

| レベル | 賞品 |
|---|---|
| 100 | ¥12,000分の商品券 |
| 80 | ¥ 8,000分の商品券 |
| 50 | ¥ 6,500分の商品券 |
| 20 | ¥ 4,500分の商品券 |
| 0 | ¥ 2,000分の商品券 |

**あて先**

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F DPSウラワザ係

FAX 03-5281-5232

24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（２名）／北海道　盛岡由美子くん、鹿児島県　宮沢裕志くん。LV50（５名）／神奈川県　日比野諭くん、神奈川県　高橋靖弘くん、埼玉県　中川博史くん、群馬県　柴田琢哉くん、宮城県　中村昌広くん。LV20（３名）／杉田美悠紀くん、千葉県　田中慎司くん、大阪府　川上剛くん。

# ダービースタリオン はじめて物語

母馬の相手を探し、生まれた仔馬をじっくり観察しつつ、成長したその馬をトレーニングで鍛え上げる。こうして手塩にかけて育てたサラブレッドを最高級のレースシーンでバーニングさせるのが『ダビスタ』。この魅惑的な育成馬ゲーの世界に、キミもトリップ!!

まんが/岩瀬さとみ

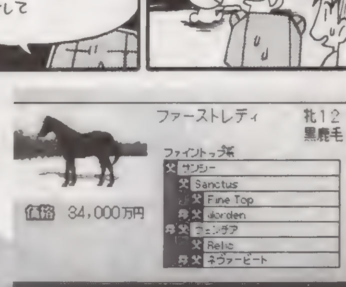



©パリティビット

## 馬を育ててパッカパカ 夢とちぼーの競馬人生 その1

**●ほかの育成モノとはちょっと違う**

『ダビスタ』は育成ＳＬＧです。育成ＳＬＧといえば、『プリメ』『たまごっち』『ポケモン』なども同ジャンルですが、これらのウリは「成長の仕方、育成結果が多彩である」というのが挙げられ、その点に関しては『ダビスタ』にも同じ魅力があるといえるでしょう。しかし前者は結果が多彩であるとはいえ、同じ育成手段を取れば結果はまず同じになりますが、『ダビスタ』では、同じ方法を取っても結果は同じにはなりません。その象徴といえるのが生産です。父親である種牡馬と母親である繁殖牝馬の組み合わせを同じにしても、一方はレースに勝ちまくり、もう一方は全然勝てないということがありえるのです。これは人間の兄弟が同じ能力を持たないのとまったく同じです。では、まったくのランダム要素のみで成り立っているかというと、もちろんそうではありません。たとえば、優秀な能力を持つ両親から生まれた馬は、やはり優れた能力を持っている可能性は高いのです。これも、スポーツ選手の子供が親と同じ道で活躍する（相撲の若貴みたいなもの）ことがあるのと同じに考えれば理解できるはずです。ただし、馬の能力が高いからと言って絶対に活躍するとは決まっていないのも事実なのです。トレーニングの失敗などによって、素質が開花しなかったり、ときにはレース中のケガで死亡することもありえます。このように競走馬の将来はまったく予想ができないのです。つまり『ダビスタ』とは、予測不能な要素と確実な要素をミックスした育成モノであるといえます。一見相反する要素が同居することで、どんな馬が生まれるかわからないという無限の可能性と、何度プレイしても楽しめるリプレイ性の高さがあるのです。




▲お腹の仔馬が将来どんな活躍をするかは誰にも分からない。たぶん開発者の薗部さんにも（笑）。




# 馬を育ててパッカパカ 夢とちぼーの競馬人生 その2

**●クリティカルヒットを狙え!**

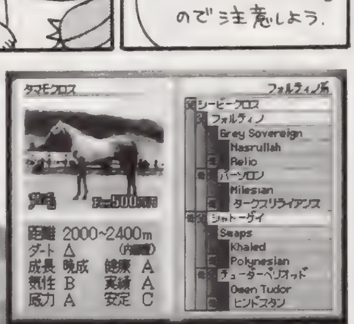
生産に関してマンガでは、初心者向けに高額種牡馬で1発勝負のパターンを紹介しています。この方法は、一度に数頭の馬をかかえないことで混乱せずにプレイできるのが初心者向けと言うことですが、確実性という点ではそれほど高くはありません。それは最初に所有する繁殖牝馬の能力が低く、高額種牡馬の能力遺伝が十分に発揮されない可能性があるからです(それでもオープンクラスに出世する確率は相当高くなりますが)。もしも最初からGⅠを勝ちまくるスーパーホースが欲しい場合は、種牡馬の選択は少し変わります。では、どんな種牡馬が最適なのか説明しましょう。

・実績A、安定C……たとえば実績Aの種牡馬は10段階で平均5の能力を伝えるとします。この場合、安定Aの馬が4〜6の範囲で遺伝するところを、安定Cの場合では0〜10の範囲で伝えます。つまり1発狙いでは、10の可能性のある種牡馬を選ぶ方がいいでしょう。

・晩成……早熟な馬は3歳時からすぐ活躍できますが、5歳以降はほとんど期待できません。一方、晩成の馬は4歳秋以降でないとほとんど活躍できませんが、9歳になっても活躍できる場合があります。活躍期間が長いため、賞金を稼ぎやすいのがメリットとなります。

・長距離が得意……スピード能力はインブリードなどで強化でき、スタミナは種牡馬の距離適正によるところが大きいのです。スピードとスタミナを兼ね備えた名馬を作るなら、距離適正2,000m以上がいいでしょう。

以上1発型種牡馬の説明をしてきましたが、最大の注意点を1つ。ゲーム開始時にこの方法でGⅠ馬が生まれる確率は1/10以下なので、何度もファイルを作り直す覚悟で試さないと、素質馬は期待できないのです。



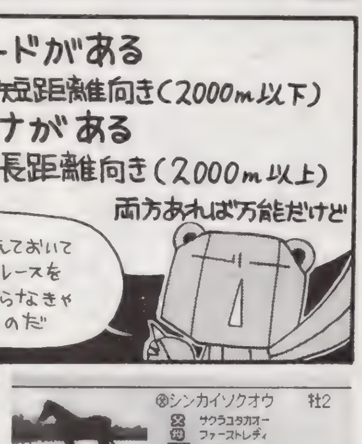

▲ノーアテンション、バンブーアトラス、タマモクロスなどは1発狙いに最適。




## 馬を育ててパッカパカ 夢とちぼーの競馬人生
その3

**●コメントからその馬を推理する**

このゲームの場合、生産した馬が育成の対象になるわけですが、ほかの育成モノと大きく違う点が1つあります。それはパラメータというものが目に見える形で存在していないということです。つまり、生まれた馬がどんな能力に優れ、どんな欠点を持つのかということは、見た目で判断できないのです。とはいえ、その馬の能力を見極める方法がまったくないわけではありません。そこで能力の判断に必要となるのが、牧場長のコメントです。重要な2、3歳時の牧場長のコメントの内容は、上のマンガで説明しているとおりですが、ここではそれについて幾つか補足する点を挙げておきましょう。まず、2歳馬と3歳馬のコメントには似たものが多いですが、2歳時は言われたのに3歳時では言われないことがあります。特に「臆病」のコメントに関して言えば2歳時にしか言われないのです。つまり、2歳時のコメントは3歳時より重視したほうがいいでしょう。また、コメントの表示のされ方が違っているのも忘れてはなりません。2歳時のコメントは毎週ランダムでチェック内容が変わりますが、3歳時では8つの能力チェックを2カ月間隔で表示しています。つまり、2歳の時は毎週欠かさずチェックし、3歳の時は1～3月の間の2カ月間だけチェックすればイイというわけです。ただし、晩成タイプのコメントがあった場合は、3月以降も確認したほうがいいでしょう。馬によってはそれ以降にスピード能力が高いことが判明する可能性があるからです。能力チェックは面倒ですけど、これは馬の性質を知るうえで非常に大切なことなのです。怠ると調教やレース選択を間違い、馬の能力を生かせなくなるので注意しましょう。




▲目安の1つとして売値を見るだけでもいいのだ。基本的に能力の高い馬は売値も高くなっているぞ。

# ダービースタリオンはじめて物語




## 馬を育ててパッカパカ 夢とちぼーの競馬人生 その4

**●サルでもできる調教法**

さて生産馬の調教ですが、初心者はおまかせ調教にまかせっきりでもイイでしょう。しかし、慣れてくると自分でやってみたいハズです。そんな若葉マークの調教師の方に簡単なケース別調教法を紹介しましょう。

・基本……調子がいいときは単走させ、調子が落ちているときは併せ調教をしましょう。普段はダートまたはウッドを使い、たまに坂路か芝が得策です。

・デビュー前……芝・併せ・一杯を2週間に1回程度行い、スピード能力を鍛えましょう。

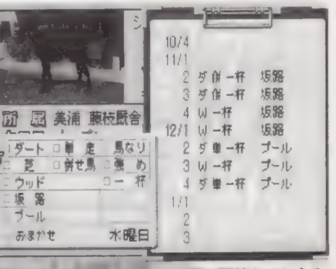
・放牧明け……ダート・併せを多用し、調子を上げつつ放牧中のスタミナ減を回復させましょう。

・レース後……最低1週間は調教を休みましょう。

・脚部不安の馬……デビュー後は芝調教をやめさせた方がいいでしょう。せめて坂路で代用させましょう。

**●予想と実力はイコールなのです**

さて、調教をこなせば後はレースに出走させるだけです。当然レースには勝ち負けがありますが、それがその馬の能力の限界か、勝負のあやで負けたのかを見るには、予想印をチェックしましょう。本命の◎がたくさんあるなら、勝てるだけの実力があるということで、まったくの無印なら期待できないということになります。もしも馬の成長がピークなのに無印なら、残念ながらその馬は限界ということで、引退させる時期は近いということです。ただし、3歳の新馬戦で予想印の内容が悪くても、あまり気にしないほうがいいでしょう。このレースの出走馬にはGⅠ級の実力馬も出てくるので、まだ成長途上の馬には荷が重いからです。このデビュー戦で本命になり、なおかつ圧勝するようなら、その馬の将来はかなり明るいはずです。

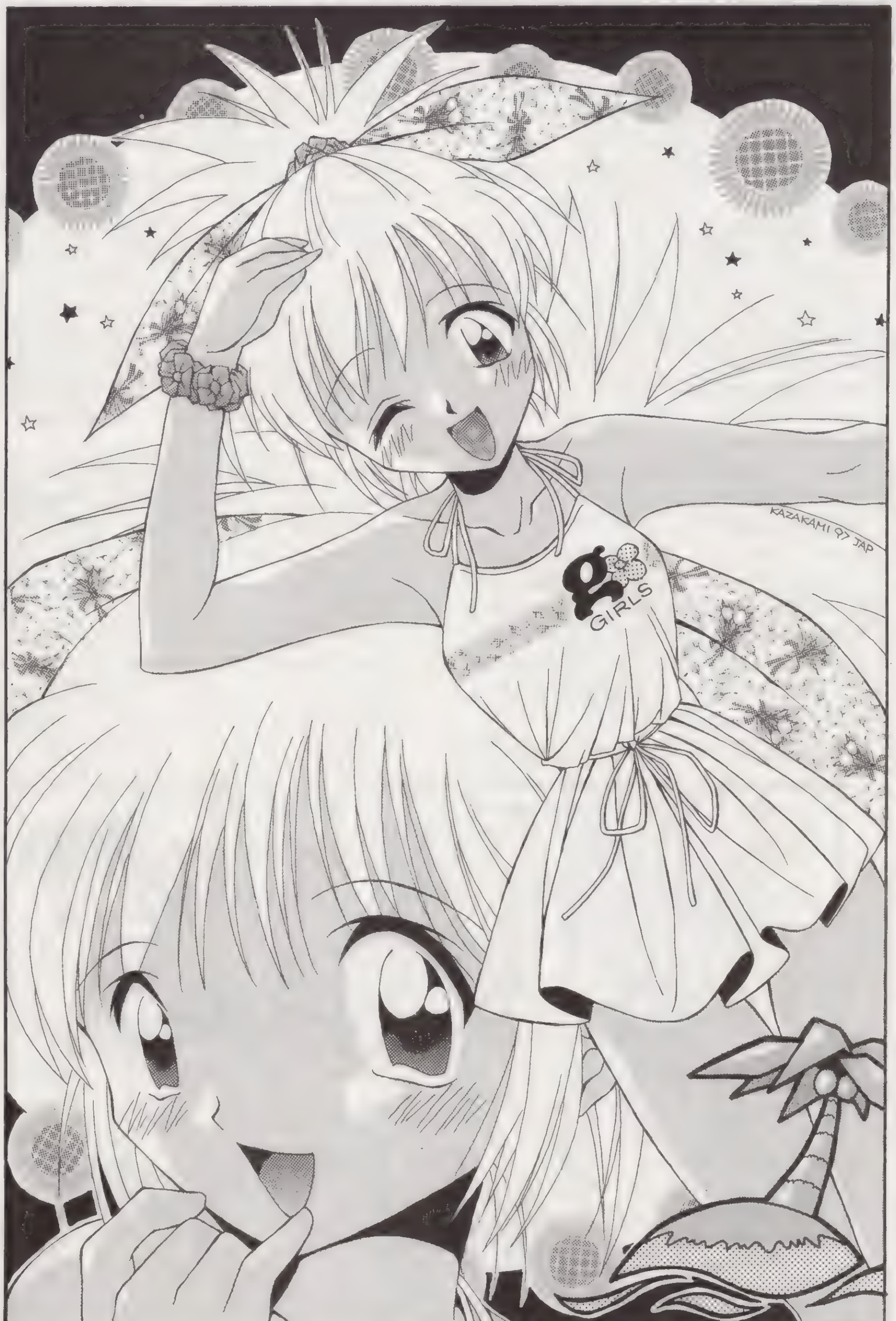


▲馬体重が減りすぎているときは調教をひかえることも大切。ケガさせたら元も子もないからね。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

# 教育にわるい

**風上旬プロフィール** いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん。ドット屋さん。いつまでも夢を持ち続けるゲゲゲの風上先生にファンレターを！




衣装協力：ジーガールJAPAN

イラスト／風上旬

# COLUMNS OF DENGEKI

## 電撃コラムス

あら〜、2週間ぶりねぇ。元気ぃ？　なかなか顔出さないから、もう来ないかと思っちゃったぁ。もう今日はサービスしちゃうわね♡

### ★笑点で円楽さんも合併解消の話してたよ

だから、エアリスのアレはⅡコンのマイクに「スクウェア」って叫べばいいんだってば(笑)。というわけで、試験を始めますよ。すみやかに出席番号順に席を移動してください。

ここ何カ月かの〝自宅・オブ・カンヅメ〟状態を強いられてた原画作業からやっと解き放たれ、ひさしぶりに外に出ることができたり、朝は寝床でグーグーグーができたりして、最近はかなり幸せな僕です……と思いきや、オフは3日も続くことなく、次の仕事がどっさり来てしまって、また死の予感です。あぁ、死んでオバケになるかも……あ、でもオバケは死なないし、試験もなんにもないからよいなあ。

てことで、最近のゲーム専門学校の乱立具合にも目を見張るものがありますが、ついにここまで来たかとも思えるものが登場しました。それは〝ゲームデザイナー通信講座〟。あの「気軽に学べ、あなたもすぐプロになれる」とか、「自宅にいながら高収入」とか、「やる気しだいでメキメキ上達。夢のボイラー技師（2級）の資格があなたのものに」（←笑い）とかいった類のアレです（↑笑い←しつこいね）。

例によって、またパンフレットを請求しておいたので、内容は次号にでも発表します。う〜ん、通信教育でゲームデザイナーねえ……かなりうさん臭そうだなあ……まあ、でもこれってゲームデザイナーが〝日本なんとか通信協会〟とかに認められるほどの花形職業になってるってことなんでしょうね。僕が学生の頃はゲーム学校、ましてや通信教育なんてものはなかったので、もっぱら雑誌に載ってるコンテストに夢を託してました。〝バンダイの橋本名人と「ポケットザウルス」のゲームを作ろう企画〟や、「エニックス主催、第1回ゲーム作家コンテスト」などに、せっせと応募しましたが、結果はまったくダメでしたねえ……。

でも、結局はゲーム屋になれたわけで、どこにチャンスがあるかわかりません。夢を忘れず挑戦しましょう。「思えばなんだってできるゥ」とエルマーも言ってますよ。耳障りだけど。

## プログラマーいわさきひろまさの男が熱い!

# Play Station プログラムパワーチェック

**岩崎啓眞近況** やっとのことで増刊号Ｄ３が完成したのですが、その後はすぐに次号の準備を始めないといけないのでした。ああ、隔月刊はこわいなあ。仕事はみんなこわいんだけど。

## ★セガの新マシンの噂とほんとのところ

またまたセガのニューマシン（ハード）が噂され始めている。

今度は、どういう過程でこのハードの噂が出てきたのか……というと、マイクロソフトの動向（ウインドウズＣＥ）と日立のＣＰＵ・ＳＨ４の２つの関係の情報からだ。

と言っても、よくはわからないだろうから、まずウインドウズＣＥの説明。ウインドウズＣＥってのは、マイクロソフトのＯＳ・ウインドウズのラインアップ（有名なのは９５だけど、それ以外にもＮＴやＣＥなどがある）の中の最新のモノで、いわゆるＰＤＡ（個人用の移動端末のこと）のために９５の機能を縮小して作られたモノ。

特徴としては、ウインドウズ９５、ＮＴと操作系が似ていることと、データ互換が取りやすいこと、さらにさまざまなＣＰＵに対応していることだ。この中で重要なのが「さまざまなＣＰＵに対応していること」で、例として、ＭＩＰＳのＲシリーズ（ＰＳのＣＰＵもこの一種）や日立のＳＨシリーズなどの上でもウインドウズＣＥは動作するわけ。

ＳＨシリーズと言えば、セガサターンが連想される。しかもマイクロソフトはサターンの開発ツールの製作にも関わっていたし、このところのゲームへの積極的なアプローチが目立つ。というわけで、「セガの新マシーンか!?」という情報が流れているようなのだ。

たしかにハードウェアメーカーでもあるセガが新ハードウェアを開発（研究）していないなんてことはあり得ないし、なおかつサターンが登場して２年半も経っているわけなのだから、そろそろ新ハードウェアが登場する可能性は十分にあるのは否定できない。

また、セガがサターンでマルチメディア展開を懸命に展開している（ＴＶ電話・モデム・ＢＡＳＩＣ…一昔前のホームコンピュータよりよほどいろいろ揃っている）のも事実なので、マルチメディアマシンとしての新ハードウェアが企画されている可能性もある。

だが、今回の噂について言えば、ちょっとばかり短絡的と言わざるを得ない。技術的な内容のことをちょっと知っていれば、あまりに少ない可能性――少なくとも次期サターンにウインドウズＣＥが乗る可能性は低いということがすぐにわかるはずなのだ。

というのも、ウインドウズＣＥにはたしかに〝DIRECT-X〟は積まれている。が、実際の設計を見ると、ペン入力への対応とか、小さな画面でもそれなりに扱えるようにするためのウインドウの操作方法の変更とか、メモリをあまり食わないようにするマルチタスクとか、ともかくゲームマシンのことよりは、電子手帳などのいわゆるＰＤＡ（個人用移動情報端末）をウインドウズファミリーの中に組み込むための商品と見る方が正解なのだ。

それにウインドウズＣＥは小さいとは言え、ＯＳはＯＳ。ゲームマシンではできるだけ小さくしておきたいＯＳ部分の負荷も大きいし、メモリの占有などによるハードウェアへの制限も厳しくなる（パソコンのデスクトップでどうしてそれでも９５の上で動かすことが許されるかと言えば、ネットワーク接続が簡単になるとか、その負荷は無視しても構わない程度のハードウェアが用意できるといったことがあるから成り立つのであって、ＣＥを載せる程度のマシンで、ＯＳ負荷が無視できる程度になるとは思えない）。

さらに言うなら、マイクロソフトがタダでウインドウズＣＥをセガに提供するわけはない。言い換えれば、ＯＳの値段の分だけハードの値段が押し上げられることになり、そのデメリットを打ち消すモノはあまり考えられない（それならＯＳをあきらめて、メモリを１メガバイト増やす方が開発者にとってはよほどありがたい）。

とまあ、こんなワケで、まずウインドウズＣＥを搭載するなんてのは、ちょっと考えられないだろう（あくまで私見だが）。

では……ＳＨ４はどうかと言えば、これは明らかに次期サターン（と仮に呼んでおく）に搭載される可能性は十分にあるだろう。

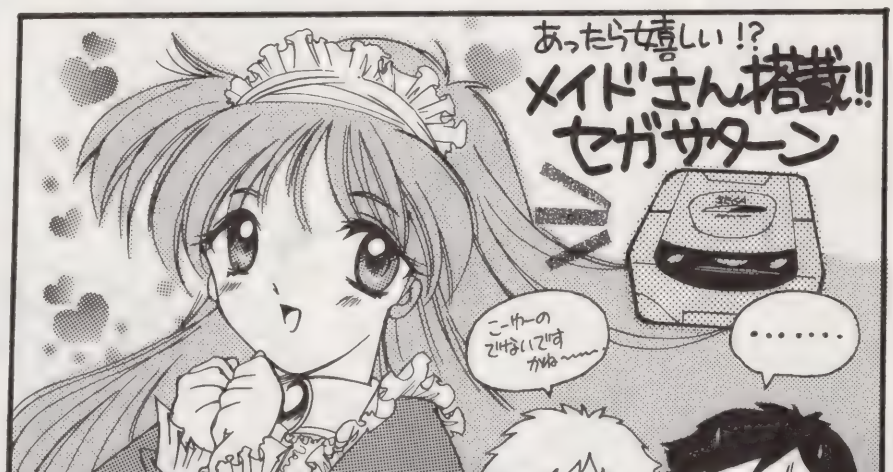
言うまでもなく、セガはＳＨシリーズのノウハウはサターンで十分に積んでいるはずだから、それを変えてノウハウをなくしてしまうデメリットを考えれば、よほど圧倒的に有利な性能のＣＰＵが登場しない限りは、同系列のＣＰＵを採用する可能性が高いのは当たり前の話なのだ（同じように、仮に新型ＰＳが発表されたとしたら、それはＲシリーズの4300とか4600採用の可能性が高いだろう）。

そんなわけで、まとめとして言うなら…。

セガは新ハードの研究開発は行っているに決まっているし、そのＣＰＵに日立のＳＨシリーズが採用される可能性はかなりある（現行機で蓄積されたノウハウを生かすため）だがＳＨ４が発表されたから、その発表が近いとか、そんなことはまず考えられない。

次にウインドウズＣＥはたしかにＳＨシリーズ対応だが、だからと言って、その負荷などを考えるとセガがＣＥをＯＳとして動作するゲームマシンを作るとは、とても思えない（可能性として、ＣＥ「も」動くゲームマシンは否定しきれないけど）。

この手の噂がどこから出てくるのかは知らないが、技術的に見て、あまりに穴がありすぎる。もうちょっと技術的に見ても信憑性のある噂を流してもらいたいものだ。とか言って、ほんとになっちゃったりしてね（笑）。




イラスト／あいざわひろし

## よしきくりんのへんちくりんコラム
# 初心者の気持ち

**よしきくりん プロフィール** 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ ポイポイもOKらしいです。

### ★POY! POY!して スカッとしましょ

いったい梅雨はどこへ行ってしまったのでしょうか？ 梅雨前線は日本のことを忘れてしまったのかしらねぇ。すっかり〝夏到来！〟、そう思えるほどの真夏日が続いていますね。最近、東京の新名所となっているお台場の海では、早くもクラゲを発見。でもクラゲってさ、8月の終わり頃に「もうこの海では海水浴できませんよ」っていう自然の合図だったのに……どうしちゃったんでしょうね。関東地方では、日中の最高気温が40°Cを超えたりと異常気象でホントアッチッチです。そんな最中、香港が中国返還の瞬間を迎えました。遠い将来のように思っていましたが、実際にそのときが来たんですね。百年の歴史を経て祖国に帰り、西欧の香りがするアジアはどう変わっていくのでしょうか。でもきっと百万ドルの香港の夜景は変わらないでしょうね。



イラスト／よしきくりん

先日、試写会で映画「もののけ姫」を見ました。ディズニーによる世界配給も決定しているこの映画、西日本の太古の森を舞台に、自然と人間の関わり方を考えさせられるメッセージが世界へと発信されます。作中には屋久島の照葉樹林を思わせる緑の木々が実にきれいに描かれています。この映画では、約550色の色が使われているそうです。そして「となりのトトロ」に出てくる〝まっくろくろすけ〟のようなキュートなキャラクター〝こだま〟も登場。さすがは宮崎ワールドですね。

さて、今回のゲームレポートは6月に発売された『ポイッターズポイント』。実に単純明快なゲームでルールは簡単。なんでも持ち上げてところかまわずぶつける……これスカッとします。「SAND」ステージでは、竜巻が吹いてきて上空へ吹き上げられてしまいますが、このさまはオズの魔法使いのオープニングを思い出しますね。「ROBOT」ステージでは、ポイッター4人の内、3人が偶然にも坊主頭のショータになってしまい、自分がどのポイッターを操作しているのかわからなくなってしまいました。まるでサリーちゃんに出てくるトンキチ・チンペイ・カンタみたいだぁ。それから角度によっては見えにくい部分があり、操作しにくいときがあります。でも、1人でプレイするなら「POYPOY CUP」がオススメです。ステージはルーレットによって決められ、遊び心いっぱいです。「SAND」ステージは、砂嵐が一段と強く吹いて来るので、しっかり足を踏ん張らないとね。きっと砂漠を歩いたら、こんな感じなんでしょうかねぇ。それにしても「マスターカップ」まで早く進みたいところですぅ！

## ゲーム業界のウラのウラ
# ドットの忍道

**林田篤 プロフィール** たまに電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なゲーム絵描き。最近、副編集長のWさんに「どの辺が危険なの」と聞かれ、現在画策中。

### ★我思う、イジメは 本当になくなるか？

電車のキップは、購入した当日のみ有効だと思っていたけど、さすがに11:30に買って、12時に改札で使っても大丈夫なんだなぁ、とか考えながら歩いていると、遠くにタバコの自動販売機に一生懸命千円札を入れようとしているオヤジを発見。「最近タバコの自販機は、11時を過ぎたら朝5:00まで使えないハズ。でも明かりがついたままのヤツもあるからまぎらわしいって、友人がボヤいていたなぁ…」などと思っていると、なんと自販機が作動しておつりが出る音が！ 腕時計で確認しても、確かに深夜12時をすぎている。なんで？ ちなみにそこの自動販売機は、新法に準じていますという黄色いステッカーが貼ってあり、数日前に若いニィちゃんが本当に使えないところを見ていたのですが…。もしかしてそのタバコ屋、売り上げが下がったから自販機を使えるようにしたのか!? とマジ腹が立ちました。だいたい、新宿などで高校生が制服姿でタバコをフカしているのを、オトナも見て見ぬフリをしているクセに、「未成年に購入させないために11:00〜5:00までは販売を停止」なんてくだらないコトしても、それこそ売り上げが落ちるだけだと思うのですが。「カラダに悪い」といっても、大人が吸うのやめないんだから子供がやめるワケないっていうのが、エラい人にはわからないのでしょうか？ なにかその「やりくち」が、イジメられっこの仕返しみたいでイヤ。「へへん、してやったぜ」と思っているのは本人だけ。卑屈な感じというか、ミミっちいというか…。

さて、ここでやっとイジメの話が出ましたが(笑)、はっきりいってこんなもんなくなりません。大人になってもイジメはあるし、もちろんゲーム業界だって、イジメられっ子がアタマとってたりして、かなりイヤな感じで満杯です。僕のレベルで言えることは、イジメる側もイジメられる側も、その「精神」は一生引きずる、ということです。イジメられる側の「人を恨む」というのも、自分を不満にするすべてを「イジメっ子に対する恨み」と同じ感覚でしか対応できなくなるし、逆にイジメる側も、イジメることでしか満足できない部分ができて、やはりケイオスな道しか歩けなくなります。犬のしつけと同じで、時間が経ってから直そうとしてもムリ。「イジメ」が行われるその瞬間、そのときが〝重要・大切・肝心〟です。自分でなんとかするしかありません。しかも当人たちがどうなろうと、見て見ぬフリしてるヤツは一生見て見ぬフリを続けるでしょう。楽だから。


イラスト／おおのけい

## 流通の鬼かまやんが斬る!

# PS業界大人の話

**鎌田重昭プロフィール** ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならなんだっておまかせなのです。

## ★CDソフトの意外な功罪～その2

買いました。ついに買っちゃいました。アップルの新型パワーブック2400です。アップルのノートパソコンは、初代のパワーブック100から使いはじめて、このところずっと軽くて持ち運びに便利なデュオというモデルを愛用していたのですが、さすがに最近のモデルと比べて処理速度が遅い、容量が少ないなどの点が気になっていました。

まあ、ワープロとビジネス系の処理に使うだけならデュオでも十分なのですが（ノートパソコンとは本来そういうものですし)、雑誌などで新機種のスペックを眺めていると、がまんできなくなってしまう……って、男のサガってもんですかね。

この新型パワーブックはアップル初の（しかも当初は日本市場限定という）サブノート（小型で機動性に重点を置いたモデル）です。サブノートの大御所ＩＢＭとの共同開発によるもので、ＤＯＳマシンのサブノートはＩＢＭのシンクパッドを愛用していた私としては、発表を聞いてからどうしても欲しかったモデルでした。

大きさはこの電撃ＰＳとほぼ同じくらい、厚さは4冊分くらいですか。こんなコンパクトなボディの中に、クロック数だけでいえば我が家で最速のＣＰＵが入っているのですから、技術の進歩はすさまじく早いですね。

静かな湖畔のキャンプサイトで、うまいコーヒーでも飲みながらノートパソコンでコラムの原稿を書いて、モバイル技術を駆使して電子メールで入稿……というのが夢なんですが、これでまた野望に一歩近づいたといえるでしょう。その前に大赤字に転落した我が家の家計を建て直すという難事業が待っていますが……。

さて、本人の喜びの声はこれくらいにして、前回の続きに話しを戻しましょう。そうです、ゲームソフトがＣＤになったら、困る人が増えたという話です。前回、ソフトのＣＤ化で一番大きな変化は、プログラムの完成から製品化までの時間の短縮だという点をお話しました。じゃあ、これによってなにが変わったのかというと、まず発売日の決定が難しくなったのです。この本の新作ソフトスケジュールを見てください。もう７月も終わりなのに、「８月発売予定なのにまだ発売日が決定していないソフト」があると思います。そして、「夏予定」といって、何月発売かも決まっていないソフトまでもあると思います（この原稿を書いている時点では、まだスケジュールのページはできあがっていないので、なかったらごめんなさい)。これはソフトがＲＯＭカセットだけだった頃には考えられなかったことです。

なぜかというと、きちんとカセットを生産するためには、発売予定の本数が生産できるだけの期間、工場のラインを確保しておかなければならなかったからです。したがって最低でも２カ月くらい前には発売日が決定していたのです。ビッグタイトルになればなるほど発売日決定のニュースが早かったのもこのためです。

これがＣＤになると、数万本単位であれば１週間でプレスできますから、各社ともギリギリまで開発に時間をかけることができるようになったのです。よくいえば、ギリギリまで最善を尽くしていると言えるのですが、開発スタッフがこのスケジュールに慣れてしまい、土壇場までだらだらと作業がなだれ込んでしまっているところもあるようです。

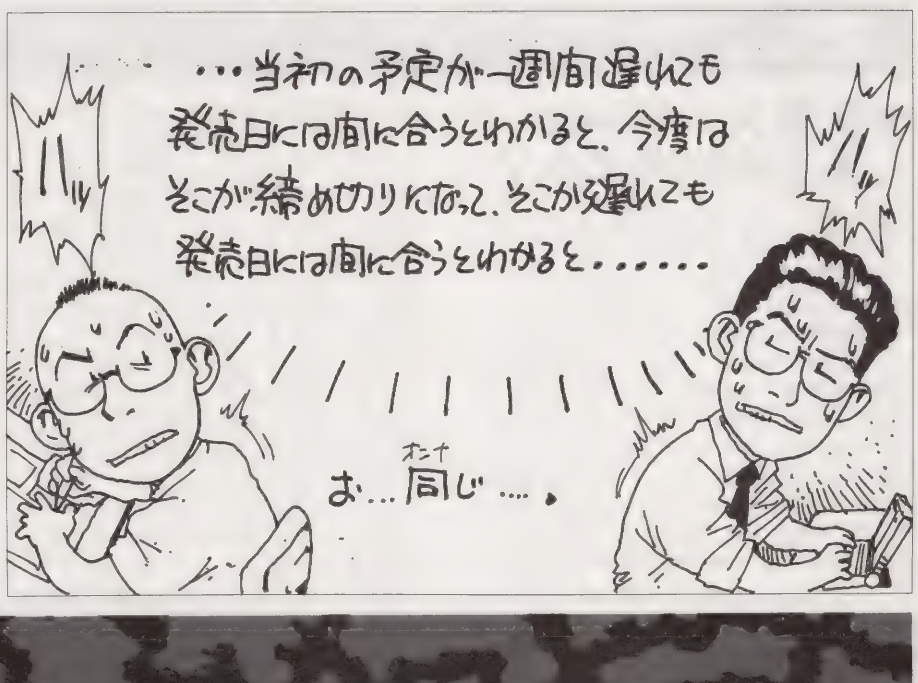
その証拠に95年後半から96年前半の電撃ＰＳのバックナンバーを持っている人は、新作スケジュールのページを最近の物と見比べてください。ほら、この頃はちゃんと早くに発売日を決めていたでしょう？　当初の予定が１週間遅れても、発売日には間に合うとわかると今度はそこが締切になって、そこから遅れても発売日には間に合うとわかると……という具合に、この１年でずるずると開発期間が延びてきているようです。

巨額の販促費用をかけて勝負に出るビッグタイトルは、さすがにこんなマネはできませんので、きちんと早くに発売日を決めて販売戦略を展開しますが、小ヒット狙いの作品は土壇場まで発売日が決定しないケースが増えてきているようです。

これで困るのがまず流通関係者です。仕入れることができれば仕入れただけ売れるようなビッグタイトルは、年間に数本しかありませんから、通常は年間の販売計画にそって仕入れ計画を立てます。必要な売り上げ予算に対して、このソフトは何本くらい売れそうだという具合に仕入れ計画を立てますから、カセット時代と比較すると、ずっと短期のスパンで仕入れ計画を策定しなければいけません。しかもスケジュールがなかなか決まらなかったり、土壇場で変更があったりと不確定な要素が多くなったので、なおさら大変です。

しかも、この「土壇場スケジュールソフト」は当然のことながら生産本数が少ないので、ちょっと人気が出るとあっと言う間に品薄になりますから、さらに扱いにくいのです。ですから、買う方の立場からいえば発売日が決まるのが遅かったソフトで、おもしろそうだから買いたいなという作品は、早めに予約しておくのがコツということになりますね。

■こういった傾向は、新作情報や攻略記事を作成する人たち、そうです、電撃ＰＳの編集部をはじめとする雑誌や出版物に携わる人たちにも多大な影響（迷惑？）を及ぼしています。次回は出版業界を中心にお話を進めましょう。




イラスト／菅野博士

# PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のためにがんばる…知恵とハガキの読者様ページ




まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷は夏期講習行くからってもらった大切なお金でゲーム買っちゃって、予備校行かずに図書館で勉強してました。なんてPS及びゲーム全般に禁断の花園よマイエンジェルな貴方にお送りするPS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなのネタでもOKです。ハガキの真実。

日本の夏、ゲームの夏……いいですねぇ。夏休みです。学生さんは。ひと夏の体験。人は一体何日間寝ないでゲームができるか？　にチャレンジしてレポートにしましょう（毒）

どPS奴隷 DORITHO PS

ほらいわんこっちゃない……夏休みの課題はちゃんと毎日少しずつやっちゃいなさいって毎日言ってたでしょう？　お母さんは。こんなにたくさん、ゲーム買いこんじゃって……もう。どうするのよ。こうなったら電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷を略して「DPSど」と呼んで一気にクリアしちゃいなさい！　「DPSど」は11ページで大迫力、ゲームの話題満載、文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売専門誌最強なんですからね！……って言ってくれないかなぁ……目の前で怒ってる、母よ！　頼むよ。……早く説教終わらないかなぁ。

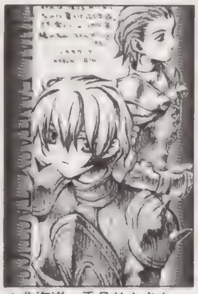
# 夏にデビューな私たち。そんなわけで暑いですね。

暑いですねぇ……そんな中でもイチャイチャなのがカップル。そんな夏の風物詩をバックに、今回もDPSどをお送りします。


▲大阪府　杜蓮司さん：主人公、各章毎に衣装変えてます。地味ですけど。



▲和歌山県　日向アキラさん：アイスキャンディは舌にくっつきますよね。

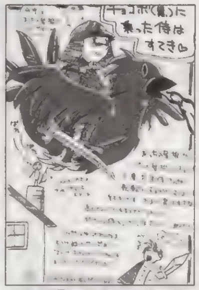

▲北海道　香月りんさん：よくできてますよねぇ。特にシナリオは秀逸です。



▲大阪府　北尾アンナさん：スパッツの方が涼しい気もしますよねぇ。


▲新潟県　あおいひなさん：不思議な組み合わせです。戦わせます？

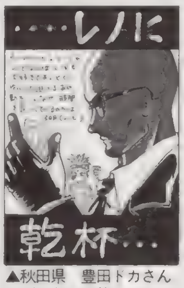

▲東京都　藤神零式さん：カドでガツン！　は痛そうな上にバカでいいですよね。


▲滋賀県　起目紅さん：フワフワいっちゃってるお侍様がステキです。

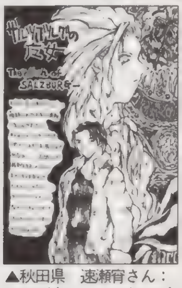

▲東京都　清和日和子さん：そうですねぇ……バグはヤですよねぇ……。

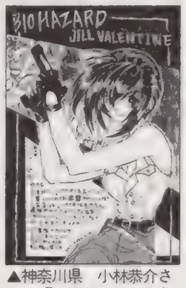


▲茨城県　仰木崇元さん：前回出演キャラの動向が気になります。

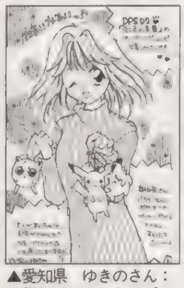


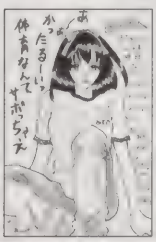
▲秋田県　豊田ドカさん：どんなお酒飲んでるんでしょうねぇ？　彼ら。

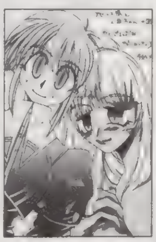

▲秋田県　速瀬宥さん：フラグ立てAVGなのがちょっと……だそうです



▲神奈川県　小林恭介さん：「DC版」もなかなかステキです。違います。

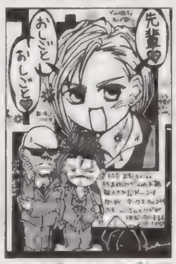

▲愛知県　ゆきのさん：編集部には、かなりピカチューあります。


◀北海道　広瀬川秋人さん：ソレはソレでカワイイです。


◀千葉県　彩軌彼方さん：どうですか？　やってますか？

◀三重県　鵜兎雷太さん：海外でPS版発売！は誤報だそうです。


▲栃木県　KAZさん：ナイスバディなユフィ。お行儀はこんな感じ？

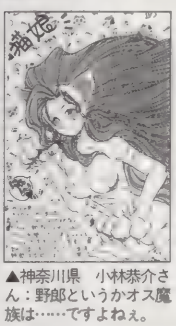


▲青森県　ウサボブさん：ガンバレばできますよ。お友だち。きっと。

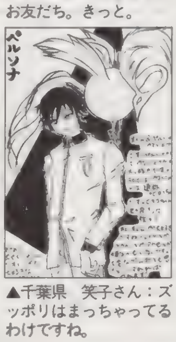


▲北海道　タカヲマグロさん：話自体が違ってそうですもんねぇ……。

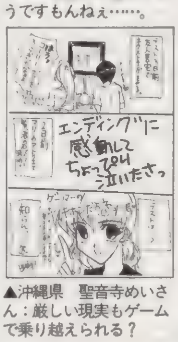




▲神奈川県　小林恭介さん：野郎というかオス魔族は……ですよねぇ。


▲千葉県　MAKOTOさん：フェアリーは回復に欠かせません。



▲千葉県　笑子さん：ズッポリはまっちゃってるわけですね。



▲沖縄県　聖音寺めいさん：厳しい現実もゲームで乗り越えられる？

「ポイントがリセットされて、ハガキを描いてみようかなぁなんて思っている奴隷初心者なオレですが、DPSのハガキ採用システムについて教えて下さい。採用されなかったハガキはどうなってしまうんでしょう？」兵庫県　慎一郎ミカゲさん：

DPSではボツなしシステムを採用しています。これは送られてきたハガキは全て取っておいて、毎回、その中から採用を決めるというモノです。採用ハガキの中に、どう見ても古いネタがあるのはこのためです。ただし例外としてボツもあります。最近特に多いのがハガキサイズ以外での投稿。いくらステキなイラストでもB4サイズは×です。4コマをそのサイズに切り抜いて送るのも×。作品を送ってもらってる分際で（笑）、ちょっと厳しいようですが、たくさんの投稿作品を管理するためには仕方がないことなのです。守ってくださいね。ハガキの採用はそのハガキのオモテ面を見て決定されます。とにかく熱く、思いがこもっている、これが基準です。なんかあやふやですが、最後は担当の趣味……ですかねぇ？　ハガキウラに何かが書いてある場合、基本的には採用非採用に関係はないです。ただ、もしもハガキオモテの熱さが同じレベルの作品があった場合、何か気になること、熱いことがハガキウラに書かれていれば、そちらを優先してしまうこともマレにあります。通常ハガキウラの書き込みは、担当へのメッセージとしてただ読まれるだけなんですけどね（確実に読んでます）。

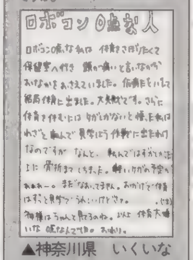
「夏です。楽しげな季節ですが私は補習です。来年2月の受験に向かって、頑張らないといけない夏なわけです。でもでも……ついつい握ってしまうコントローラ。いけないモノを握るよりは良いような気がしますが（ってあたし17歳花の女子高生。何書いてるんだか……）、最近特にゲームしたくなっています。どうすればいいんでしょう？」埼玉県　本間比さん：

ゲームをしながらでも受験に合格する人もいるし、ゲームをやめたのに不合格な人もいる。世の中シビアですがそんなモノです。だから、自分で「ゲームをしなければ志望校に合格できそうだ」と思うのであれば、確実にゲームを絶った方がいいでしょう。受験や試験の基本は心意気です。自分で限界までガンバったと思えたなら、どんな結果でも後悔しないハズです。逆にガンガン遊んでも、いつかきっと人生経験として、それが役に立つはずです。我が青春に悔いはナシをテーマにガンバッテください。あ、でもゲームは封印してもDPSは読んでくれると嬉しいです（笑）。それは超ワガママ？　はい。

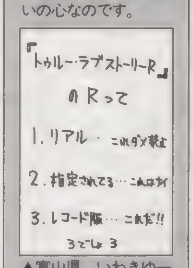
## ロボコン百点な人 DELUXE PACK

お金がないです。かなりヤバめです。どうしよう。　（ほ）

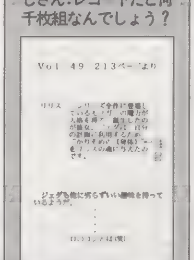
結局「FFT」は1章のままほったらかし。今メロメロにやり込んでいるのが「サガ　フロンティア」です。「ロマサガ」シリーズはたしなむ程度（終わらせたのは「1」だけであとは途中で投げ出している）だったんだけど、今回のはなんか麻薬的にハマってます。キャラがいいですよ。とくにアセルス。過去のシリーズでは一番ですね。あとレッドもかなり熱くてイカしてます。私がこんなにハマってるというのに、自他ともに認める「サガ」フリークの（魔）さんは全然ダメらしいところを見ると、かなり評価は難しいですね。一般人はもはや論外で、「サガ」が好きな人の中でも賛否両論という感じじゃないでしょうか。これまでのシリーズに思い入れが強ければ強いほど違和感を感じるみたいです。でもまぁ、私はかなり楽しいのでOKです。何が楽しいのかは説明できないんですけど。どうやらツボを突かれたようです。一応「サガ」は仕事でプレイしてるんだけど、趣味でも遊ぶため担当キャラ以外の情報はシャットアウトしてます。少なくとも、T-260Gとクーン以外の最低5人はプレイする予定です。あくまでも予定ですが。



▲神奈川県　いくいなさん：自業自得で悲しいの心なのです。



▲富山県　いわきゆーしさん：レコードだと何千枚組なんでしょう？



▲青森県　ドモンKさん：◯にはボではない文字が入ります。

なんて、後ろで見てるだけで酔ってますが、とうぜん買いますよ。オープニングに5、800円払うつもりで。こうしてソフトだけがどんどん増えていくと。そうそう、現在の所持ソフト、92本になりました。100本までもうすぐです。FXのソフトも6本になりました。N64とSSは増えてません。といってもSSは本体を人にあげてしまったんでもう増えませんが。代わりに、なんかパソゲー（18禁）がやたら増殖して困ってます。それなりのパワーを持ったマシンがあるので、店頭で欲しいと思ったゲームがあれば、ついつい買ってしまいます。それも、面白そうという以前に、イカす特典が付いてるかどうかで購入か否かが決定されます。ポスター程度では動じませんが、テレカとかついてたら即買いでしょう。そんなワケで、ほとんどのソフトは途中でも投げ出してるか、未開封かのどっちかなんですけどね。（ほ）

だってブルーで始めてもワケわかんないんだモン。せめてキャラ全員にレッド程度のシナリオ性は欲しかったなぁ（魔）

どPS奴隷 DORITHO PS

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。前々号が決算だったので、今号は全員まだポイントが低いです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL　、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。



勝手にレビューコーナー：いやー、やっぱ今は「サガ」ですよ。他のゲームやってる暇なんてないですよ。俺的には。でもこのページでお馴染みのメンバーで遊んでるのは私ときっつぁんくらいかな。（さ）さんがどう言ってるのかは知らないけど、まぁ、どっかに書いてるでしょう。他人の評価なんてどうでもいいや。自分が楽しいから。で、現在床部で流行っているのは「サガ」の前日に発売された「アーマード・コア」です。実は私も（「サガ」は仕事のため貰えたので）買ったのですが、なんと始めてわずか5分でグデングデンに酔っぱらってしまいました。自分が酔う体質（それも相当なレベル）だということをスッカリ忘れてました。なんか通信対戦が面白そうなんですが、最初のミッションもクリアできないのではどうにもこうにも。しかし、酔うって分かってても買っただろうなぁ。コレクターだから。「攻殻機動隊」

マンガ読み返しの法則は、片づけ時と、仕事の資料探しに多いです(魔)

## ギャルとゲームとなみだとちくび♥

**記事を書くために本を参照しようとし、そのまま読みふけることはよくあることです。というわけでコミック「八神くんの家庭の事情」全巻読破したことをここに懺悔します。（中）**

はい、いきなりですが今回は自分の持ってるヘンなもの（一応ギャルがらみ……だと思う）紹介です。己を犠牲にしてもネタを作る、うーん、プロ根性だねぇ……と自分で言ってみる。またネタがなかったのか、などと言ってはいけません。

●コバルト、パレット、ジュネ（少女向け小説誌）

この仕事をする前、コバルト文庫とかの少女向け小説にハマってた時期があって、そのとき購読してたやつだな。その流れで、ヤオイ小説誌のジュネまで買ってるし（笑）。コバルト文庫は氷室冴子の「なんて素敵にジャパネスク」が好きだったけど、もう続編やんないのかねぇ。

●森永マイバースデイチョコのパッケージ

数年前に発売された、占い雑誌とタイアップしたチョコで、パッケージの小沢真理さんの描く女の子のイラストにひかれて買ったんだっけ。４種類全部とっといてあるぞ。おまけの占いシールは揃わず。

●中村由真のポスター（２種類）

「スケバン刑事３」の風間３姉妹の次女役だっただけど、もうほとんど見かけないな。いまでもファンなわけじゃないが、捨てるのがもったいない（笑）。

●同級生ＬＤ全作品

別にこれ自体はヘンじゃないけど、ＬＤプレーヤーを持っていない俺が買っているのはヘンだ（笑）。ＬＤ登場当時は「同級生」ドハマりだったので、１巻と２巻は試写会にまでいったっけなぁ。



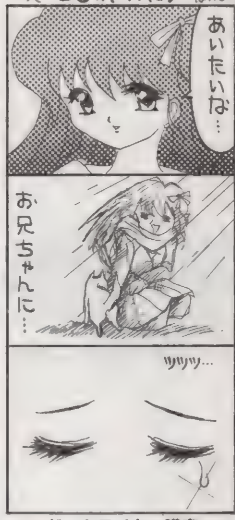
▲香川県　皐月りかさん：エアリス、レベル99は大変ですねぇ。



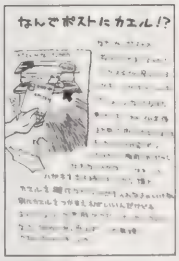
▲静岡県　蚊取犬さん：マシンガン内蔵ですから嫁取りは文字通り命がけ。


▲茨城県　美浪さん：人間の戦いを超越してますよね。彼ら。

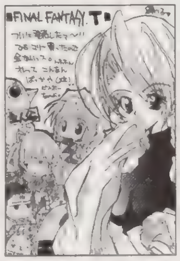

▲奈良県　ジョリ谷ピンタさん：ＳＳは次回作発表されてますけどねぇ？




まんが／風上岡（そりゃステキなのです。どうにかしてください。ってどうにもなりません）



▲滋賀県　起目粒さん：クラウドと思っても……カエルはカエルな気が…。



▲大阪府　壬まどらさん：よく見るとディリータの額に「肉」。なぜ？


▲三重県　武藤拓さん：この娘もそろそろお年頃。次は違う衣装ですかね？



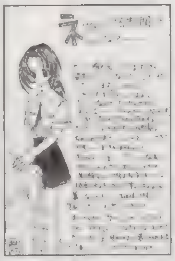
▲東京都　松崎要さん：現実。言い聞かせるしかないです。ファイトです。

★★ゲームライター講座★★

「文章の書き方ってあるの？専門の勉強しないとダメ？」

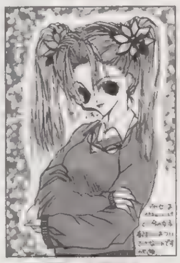
北海道　檜さん：

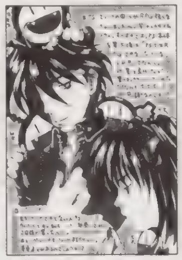
基本的にゲーム誌の場合固い文章ってありませんよね？友だちに何か伝えるような…口語に近い文章が書ければ大丈夫。それよりもフリーライターの場合、礼儀とかの性格的な部分の方が大事でしょう。

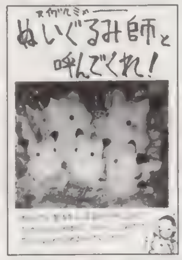

▲神奈川県　おれんぢさん：少なくもとかがんでも見えませんよね。



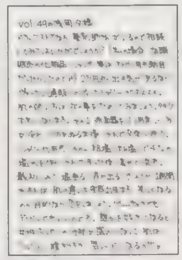
▲北海道　さくらまゆきさん：よく考えると結構多い、髪型ですよね。

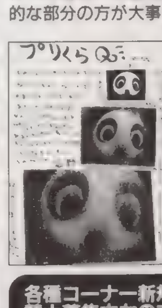

▲宮城県　水輝立さん：ついていけなくてもいいのでしょう（笑）。


▲岡山県　のぶすけさん：ＲＰＧスゴク増えましたよねぇ。

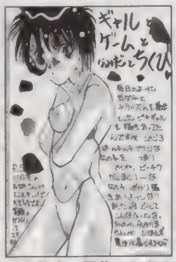


▲東京都　祥人さん：…スゴスギ。カワイイのでうらやましいです。

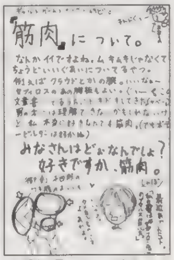

▲愛知県　北原健光さん：お肌は大変ですよねぇ。アトピー系は特に。



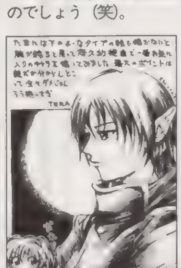
◀兵庫県　甲さん：かなり怖い無表情なパンダさんです。UPにするとさらに怖いです。



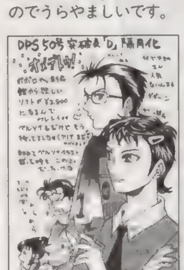
▲大阪府　司暮ともさん：あやしくても友だちと２人なら……ねぇ。



▲愛知県　シャボネットさん：男子が胸好きなのと一緒ですかねぇ？


▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：元が良くも悪くもアニメ顔ですしね。


▲山梨県　委員長Ｙさん：幼児教育は大切です。心閉ざしちゃいますから。

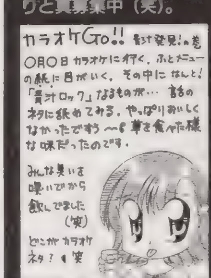

▲長野県　湖山たみさん：人気ないですか？　専用シナリオあるのに。



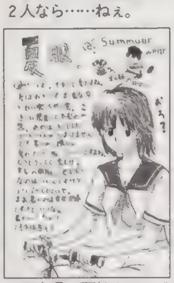
▲埼玉県　しーがるさん：耽美ですから。超絶美形な上に凄腕。

**各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！**

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気薄。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」ひっそりと募集中（笑）。

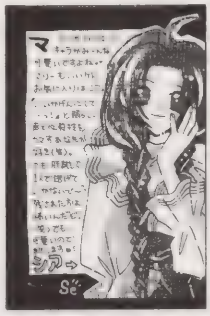


▲新潟県　かおるん♥さん：不味い…ですよね。


▲福島県　琴絵さん：日本独特すしね。セーラー服が女の子のモノなの。


▲長野県　楠本由貴恵さん：アセモとか大変ですよね。かいちゃダメです。


◀神奈川県　貞雅さん：ストーリーの充実はかなり必須のような気がします。基本アクションも「ゼロディバイド２」とかを見習って……。


▲東京都　瀬鈴さん：レベル上げれば強いですしね。大人しそうな顔でババンバン。



▲大阪府　メモンガーさん：かっこいいですねぇ……イベント少ない同士ですし（涙）。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

（ち）のアニメ話：毎回書くことに困るから、テーマを決めて書こうと思い立ち、前々回始めたのに、前回はすっかり忘れていました。（ち）はずいぶん前からアニメが好きでした。ＴＶマンガと呼ばれていた時代からですね。『バビル２世』とか『マジンガー』シリーズはずいぶん熱中していたもんです。お風呂で毎日、始めの歌と終わりの歌（当時はそう呼んでいたような記憶が……）を唄っていたような覚え（ＴＶサイズのメドレーですな）があります。まぁ、でもマニア的にハマリ始めたのってやっぱり「ガンダム」からなんですよね。



まんが／さいとうつかさ（何か危ないこと書いちゃったんですか・笑）・イラスト／NDO

## ランキング発表

●50：田中将司
●40：桐生雅士
　：むにゃん
●35：北原健光
　：矢渡
●30：G・おいら
　：小林恭介
●30：前川雅人
●25：細矢智子
　：いわきゆーし
　：香月りん
　：のぶすけ
　：海座せにょ
　：辻槻景太

●20：風原藍奈、神哉龍、走馬あづみ、月旅行物語、瀬鈴、海川さんご、タカハシヂュン、一郎あきら、とりお、TERA、児玉啓太、TOMY、いずみ17、祥人、晴れたら爽樹、望州あゆら、谷川蛍雪、壬まどら、あぢあの華、いくいな、●15：うさぎ、有久翼、植田智博、樹塚ともかお、和泉流、ごぢうり、鈴城芹、S・風雅、蒼月、MIKA、えんぢまる、北尾アンナ、ゆきの、MAKOTO、ともの、ひろし、かぱゆ、清和日和子、けどこの、どんどぐる、立花ありな、亜煌、高橋智子、クリオネ、うに、えーる、如月龍牙、りるひな、櫻璃、都賀渉、鈴鹿エイジ、アウー、TAKERU、月子、うに頭改、NAKO、広瀬川秋人、速瀬宵、寿々、銀楢キョロ、無敵竜しるく
★愛ある限り、愛のハガキを募集！　燃え尽きるまでGOです。


◀広島県　神野ゆきさん：ちゃんと恋愛イベントに発展すれば……。

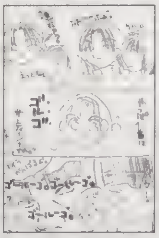


◀埼玉県　矢渡さん：複雑ですよね。敵ガンガン出ますし。


◀香川県　月旅行物語さん：「フェリオス」はどうなんでしょうねぇ？



▲大阪府　あもっさんさん：ホント、でかいですよね。

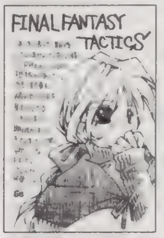

▲大阪府　せらぴぃちこさん：悪い人なんですけどモテモテです。



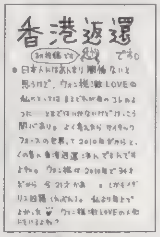
▲長野県　老川まゆふぃさん：密度高いんですよねぇきっと。



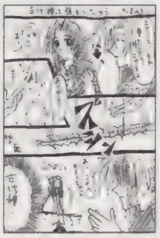
▲和歌山県　夢霧海さん：そうですよねぇ…脇役ですよねぇ……。



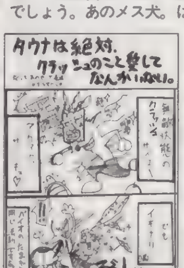
▲茨城県　かぎかっこさん：全然愛してないでしょう。あのメス犬。



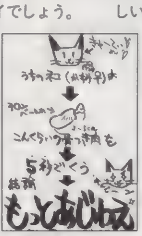
▲千葉県　晴れたら爽樹さん：マユゲ太いのはヤバイでしょう。


▲愛知県　シャボネットさん：あまりにも妖しいというか……。

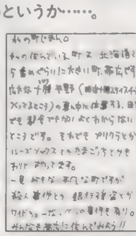

▲香川県　月旅行物語さん：やりたいですね。新作。ポリゴン？



◀東京都　瀬鈴さん：盛り上がります。ガンバってクリアしましょう！



▲広島県　白井俊さん：せわしいのです。ニャーニャー。


▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：北海道いいですねぇ。



▲東京都　岬胡桃さん：かなりのヒゲがくせ者です。

## 読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは８月15日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューはよくできた機械らしいけど）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。まずは職業に合わせたクエスト探しのワケなんだけど……。

「自分の職業がわからない？」
「うん……あたしの村にギルドとかなかったし」
「…そりゃそうか」

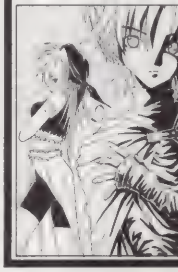
ギルドはボクラのような冒険者を管理している。レベルの判定やそのレベルに合わせたクエストの紹介。当然、レベルアップして超有名になれば個人名で仕事を請け負うこともあるらしいけど、そんな冒険者は大陸中で「勇者」と呼ばれる数人に限られる。まあ、とにかくギルドは冒険者の会社みたいなモノで……どんな小さな村でも大抵はその支部、最低連絡所が存在する。しかしローディンの村は…迷いの森の隠れ里なワケでギルドが存在するわけがない。

「レベルアップとか職業の選択とかの基準って、ギルドの「語り部」でないと判らないからね」
「なに「語り部」って？」
「こう……冒険者の頭に手を置くことで、その人のレベルや経験を感じとれる能力を持つ人たちのコトだよ。キュー、キミは知らない？」
「わかりません。私が機能停止していた500年の間に、私のシステムとは別ラインの情報管理システムが構築されたようです。ギルドのシステムだと思われますが……なぜかその情報にアクセスできません。強行に情報を奪い取りますか？」
「い、いいよ」

キューは本当にやりかねないからなぁ……。ギルドの極秘情報を盗んだりしたらそれこそ命がいくつあっても足りない。

「とりあえず、装備を整えるにしても職業を判定してもらってからだな。まずはこの街のギルドに行こう！」

愛知県　ヒイロさん：


◀愛媛県　むにゃんさん：新展開！どちらへ向かうのでしょう？

## ハードの神様の犬Σ

ドールもいいですが、等身大ルリルリ（ナデシコのルリちゃん）のフィギュアに惹かれちゃってます。あぁ〜ポンチだ。でも、30〜40万ぐらいするとか。ハァ〜（ため息）。ゆかマンや白虎かなめセンセは「買っちゃえ買っちゃえ」とか面白がって言うし（苦笑）。しかし、オレの部屋に122cmのルリちゃんがいたら幸せかもしれないな……なんてネ。ウソウソ。（犬）

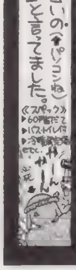
ま、夢物語はおいといて、最近出回りだしている透明フィギュアはグーかもしんない！　色を塗らなくていいし、下から高輝度のＬＥＤでライティングすれば、かなりキレイなのではないかと思ったりして。ヒントはセラムンのキャッチャーであったライテイングフィギュアなんですが、欠点の電池切れは外部電源で駆動させれば解決するし、電源コードが邪魔であればソーラーパネルで昼間は蓄電池へ充電しつつ光らせ、夜はバッテリー駆動っていうテもある。あぁ、技術のムダ使い（笑）。でも、こんな程度の工作は自分にとっちゃ朝飯前、切手をなめて貼り付ける程度のことですから、気軽にエンジョイできる趣味になりそう。でもなぁ、こんな技術のフィードバックはイヤだと感じる犬くんだったりもする。複雑。

★次期マシンの見どころは供給媒体でしようの巻★




前号の情報はオレだけが突っ走っちゃったらしく、業界人でもほとんど知らなかった事実と判明。てっきり周知しているコトと思い「できるだけ詳しい情報を〜」と焦って書いたら、他誌には情報のひと欠片も載っていないじゃないですか。なんだかなぁ。しかしこの情報は、絶対的信用のおける某エレクトロニクス誌から得たコトなので、セガがどう言ったって自分は120%真実だと確信しています。たぶん、なんかの拍子に情報もれしちゃったんでしょうね。で、ソニーさんはウラでどういうマシンを開発しようとしているやら。やっぱ、狙い目はＲ5000系カスタムかな？　メモリ（フレームバッファ）はシンクロナスかRambusメモリで、先日発表した厚さ６ミリの新型ＤＶＤドライブをローコスト化したところで搭載……といったところかな？　当たったら拍手。

で、ここで問題なのが、次世代機にはどんな供給媒体が望ましいのかということで、自分は供給媒体の選択が次期マシンの運命を握っていると考えるひとりです。たぶん次世代機は、ＣＰＵが何だとか、グラフィックス性能がどうだとかというのはウリにならず（つまり、今ほどハードスペックに顕著な差はでないと仮定し）いかにしてゲームソフトにとって「理想的な供給媒体を選択するか」がカギとなるような気がするのです。ここで更なるソフトの発展性を考えず、ハード屋やＡＶ屋さんの思考と理屈で「やはりＤＶＤ」というのはいかがなもんでしょうか。自分は決してＤＶＤ否定論者ではないですが、現状のＤＶＤ路線はＡＶ機器としてのＬＤ代わりにはなり得ても、ゲーム機の供給媒体としては「ちょっと速くて大容量なＣＤ−ＲＯＭ」でしかなく、以前にも書いたようにムービーたれ流しマシンになりかねない怖さがつきまとう。つまり、ひとヒネリ利かせた媒体を選んでほしいということです。64ＤＤのような試みを更に高い次元で実現した「ゲームソフトのための供給媒体」をね。そろそろコンシューマ機にも「高速性」と「大容量書き込みができる」という能力が必須である気がしませんか？




## ◆今はこれだと思うのです◆

いや〜久しぶりにアイドルなるものにハマッてしまいました。思い起こせば、そう中学生の時に中森明菜さまにメロメロになって以来（当時、地元でサイン会があった時は学校を休んで見に行き、握手してもらっちゃったんだよなぁ）ですから、かれこれ……う〜ん、年はとりたくないもんです。で、現在お目当てのアイドルはというと……広末涼子ちゅわん♥　彼女を初めて見たのは、結構前になるけどＮＴＴのＣＭでした。その時は、こんなカワイイ子がいるんだ、ふ〜ん程度の興味しかなかったのですが、超人気者になった今の彼女を見てみると、輝きが当時よりも数万倍増して（さ）の瞳に映ったのです。それからは、某雑誌で特集されればその本を２冊（１冊はバラしてスキャナ取り込み用）買い、パソコンの壁紙も涼子ちゅうわ〜んでルンルンなのです。ファンクラブの申し込みまでしてしまったオイラって……ハマリ魔です。

そんでもって、前号で（魔）さんにお叱りを受けた『虹色町』ですが、すみません、ハマッてました。というより、ハマッていることすら忘れてしまうほどやってました。……つづく。

やれやれ、休みはどうしよう。趣味で「サガ」もいいが、仕事で関わってる以上休みの日に遊ぶのはなんかもったいない。現実逃避のために取っておかなくては。かといって「ＦＦＴ」はもはや既にまったくやる気が起こらないので、ここは数ある未開封ゲームの中から一つを厳選して、それで遊ぼうかと思う。今のところ候補に上がっているのは、「ネクストキング」か「虹色町」か。結局のところ、この２本って今だに遊んでないのです。なんだかすごく今更って気もするんだけど。根がコレクターだから買った時点で満足しているんですね。あ、イカン、そういえば（ち）さんにウテナのビデオ借りっぱなしだった。やっぱ休みはウテナ見よう。うむ。それで決まりだ。良かった良かった。つーワケで、もう少し貸しといて下さい。とはいえ、心のどこかでは５年ぶりに田舎にでも帰ろうかとも画策中。（ほ）

ＳＳの後継機のスペック……前号とまったく違ってたらお仕置きね。みんなをビックリさせたから。（魔）

広末はドラマ「ビーチボーイズ」の顔がカワイイです。（魔）

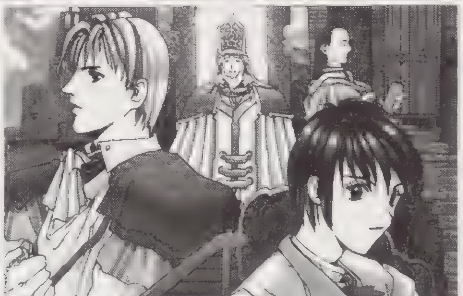
今月はお金がないのでＪＡＦは見送りです。今月のギャラは電撃ＰＳが１冊しか出なかった月（５月）のギャラなんで、ＰＳメインで頑張ってるライターにとってはまさに地獄です。それなのに、なんか結構ゲーム買ってます。ついつい買ってしまって後で泣きを見る。ここ何年もそういったことの繰り返しです。いやー、学習機能ないですね。我ながら。まぁ来月は多少余裕ありそうだから、夏のワンフェスには行きたいなぁって感じ。ってこうやってムダに金使ってるから今だに貯金ないんだよなぁ。（ほ）

勤めてる会社にガサ入れが来ました。親会社の人が悪いことをしたんです。警察の人は捜査令状を持ってきましたが、ＴＶの様に突きつけられることもなく普通に見せられたのでちょっと残念でした（笑）。私は全然関係なかったので安心してたら、書類をほとんど持っていかれて（ホント、全然違う書類なんですけど）仕事がやりにくくってしょうがありません。今が辞めどき（笑）？　ちなみに警察の人は気さくな人が多かったです。
福岡県　銀楢キョロさん：

勝手にレビューコーナーっていっても最近まともにレビューなんかしてないの巻きスマスープの一撃：さてさて「トゥルー・ラブストーリーR」が発表されましたね。「2」に期待している身としては、これで「2」の発売はさらに延びたかな？　って感じがして複雑な気分。ところで今度の「R」ってみさきとデートできるのが売りの一つみたいだけど、妹とデートしたいと思う人はいるのだろうか？　妹持ってないんでよく分からない。床部には、（魔）さんとか（う）さんとか犬くんとか前号ちらっと出てきたゆかマンなど、なんか妹のいる人が多いようなので、その辺ちょっと聞いてみようかと思ったが、どうせみんな同じ答えしか帰ってこなさそうなんでやめました。終わり。うがー。全然埋まらない。忙しくてネタもないのにここのネーム書くのは辛い。でもここを乗り切れば少し（一週間くらい）は休めるんだよなぁ。

# Nights of Knights

## 参加冒険者大募集中！



超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、がんばってみてね！　（魔）

### 手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回の募集クエスト37は、ラズベルト地方、ライズバスアの街で起きた領主殺人事件の解決依頼です。この地方は豊かな農業地域として栄え、領主であるラズアイン5世の財産は一介の地方領主とは比べモノにならないくらいというウワサです。当然財産狙い、怨恨、テロなど、様々な方向から調査が行われましたが確証は押さえられませんでした。腕利きの魔法使い系キャラは優秀な魔法探偵でもあります。ただ……今回は前回の職業指定クエストと違って、直接戦闘に長けた職業でもOKです。ということは？　選択は以下の3つ。①識別の杖、②魔法感知のリング、③判別の虫眼鏡。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意しましょう。

締め切りは、次号本誌（54号）発売日の8月29日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど37」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の56号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第54号　8月29日発売号（第50号発表＋第56号分募集）
第55号　9月12日発売号（第51号発表＋第57号分募集）
第56号　9月26日発売号（第52号発表＋第59号分募集）

## 今回のあて先は「ＤＰＳど37」

### もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？

C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。

O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。

P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

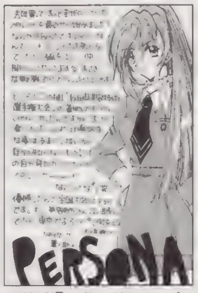
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

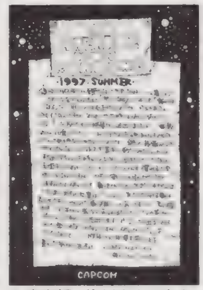
次のページは49号募集分の発表



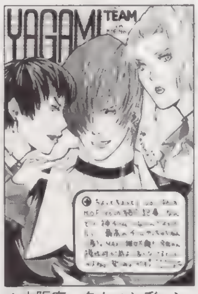
▲秋田県　蒼ノ助さん：今まで封印していたのはイタイですねぇ……。


▲埼玉県　R・BOMBさん：制作スタッフの方が愛しすぎたのかもしれません。


▲埼玉県　民井実佐さん：必殺さえ強ければ……育てちゃうんですけど……。



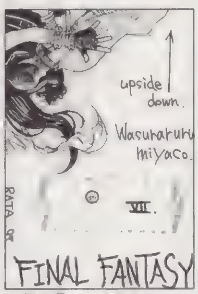
▲東京都　海川さんごさん：『DC版』楽しいのでビックリです。



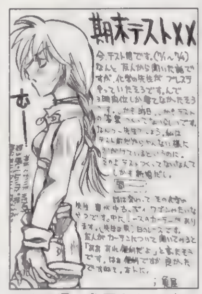
▲大阪府　タカハシヂュンさん：変な新キャラいますしね。使いっぱ？



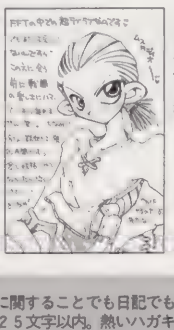
▲大阪府　前川雅人さん：愛でゴー！　イヤな攻撃多いですよね。蜂さん。



▲新潟県　RATAさん：最後まで彼女と冒険したい人多いです。

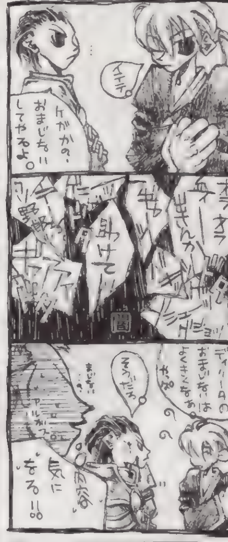


▲山形県　魚屋さん：ゲーム好きで新婚。それはいいですねぇ。ぱっちり。


◀大阪府　なみなみさん：他のRPGに比べればレベル99（MAX）カンタンですよね。



◀神奈川県　海座せにょさん：なぜ一緒に走らなきゃいけないんでしょう？　応援のため？



まんが／和歌山県　カエる44（何してるんでしょうねぇ……幼なじみですから、イロイロあります）・イラスト／C次郎


◀愛知県　とものさん：モンク使えますよね。終盤でも大活躍です。


◀千葉県　カステラ歩さん：「FFVII」の過去は謎のままなのでしょうか？

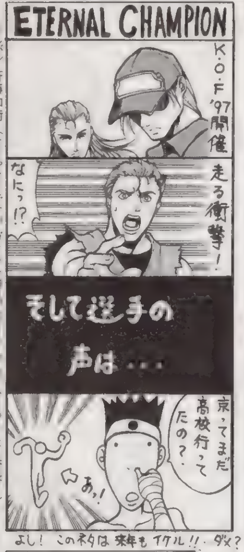


▲和歌山県　カエる44さん：リルムの曲は良いです。キャラの個性は「VI」の方があったような気が。同じくボスは弱かったですが。

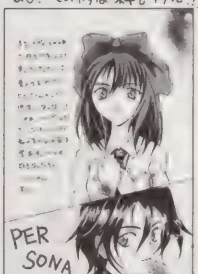
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。警察ネタは自分が犯罪していない限りワクワクです。ムッっとすることもありますけど（笑）。

ど奴隷 DOREIHOUSE

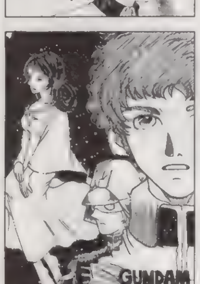
「アーマード・コア」が楽しくてしょうがありません。かなりヤリ込んでます。仕事が忙しいってのに暇をぬってはプレイ。おかげでクリア、しかも全パーツ揃いました（隠しはまだあるかもしれないが）。なんだかコレでもう少しストーリーがしっかりしていれば往年の名作ＡＣＴ、ＭＤ版『レイノス』に近いモノがあるなぁ。これ。システム同じで、ストーリー豊富にした（ライバルとかもっと上手く使って）外伝的な続編、または『２』とか出ないかなぁ？　『ＫＦ』シリーズみたいに。武器やパーツも増やして。クリアデータ継承できて。　（魔）




まんが／斉藤和衛（そりゃそうです。ガクラン着てますもん　ひょっとして番長？）




◀長崎県　鈴鹿エイジさん：セーブポイント、もう少し多くてもよかったですよね。




◀千葉県　秋野山かゆさん：ガンダムファンにはバッチリでしょう。少々面倒ですが。



◀長崎県　ひろしさん：ＯＶＡの続編、本誌と同時発売です。期待大です。




▲埼玉県　ちったんさん：だけどマリーは恋愛には関心ありません。

# Nights of Knights

**クエストナンバー34発表**
**47号募集分**

今回のクエスト34は大神官の座をめぐる継承者たちからの依頼でした。ラダアイ王国の大神官は、死ぬとその一切の記憶、能力を王国内の「誰か」に譲り渡します……が、結局、言ったモノ勝ち、実力のあるモノが生き残るという単純な権力争いなわけです。今回、名乗り出た３人の継承者もそのうち２人が偽者なわけですし（いや、もしかしたら全員……）。最も早く試練の城から経文を取ってきたのは②のホーン地方領主アクアビル家長男・サファルさんでした。

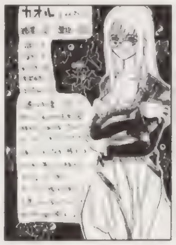
## MVP



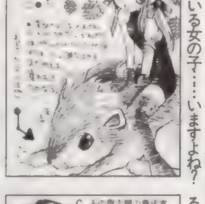
▶東京都　無敵竜しるくさん：お疲れさまでした。ちゃんと他の２人を押しのけて、彼女のついた継承者が見事大神官の座を射止めました。単純に敵が対立する冒険者だっただけに、総合職（①と②の職業ね）の強みが出た感じです。圧倒的とは言わないまでも、専門職より様々な補正値の幅が広いですから。ガッツだったのでしょう。



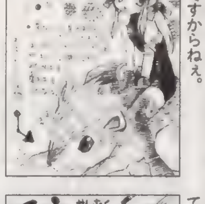
▲北海道　鳥太郎さん：悲しいながらも運命にあがらわない。芯の強い人かもしれません。



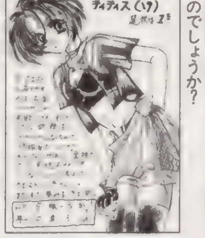
◀福岡県　櫻璃さん：かっこよくなくても彼は彼のような……（笑）。



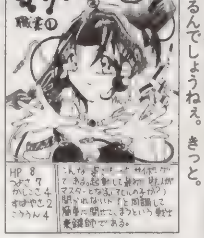
◀神奈川県　G・おいらさん：魔法少女に憧れている女の子……いますよね？



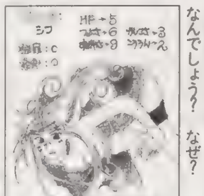
◀北海道　香月りんさん：ネズミはオバカさんですからねぇ。



◀群馬県　かばゆさん：そこに愛はあるのでしょうか？



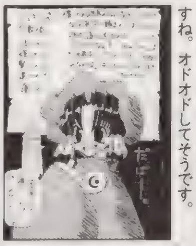

◀東京都　氏江冴さん：コードは浮いてるんでしょうねぇ。きっと。



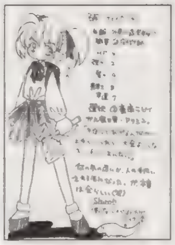
◀徳島県　不二峰子さん：なんで内緒なんでしょう？　なぜ？



◀高知県　真崎桐夜さん：悪魔にしては絆創膏がカワイイです。



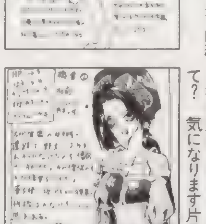
◀福岡県　雪太さん：好きなのですね。オドオドしてそうです。



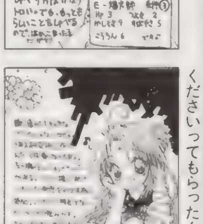
◀京都府　柴狼さん：ピコピコハンマーは強いんでしょうか？



◀大阪府　ＫＥＮさん：やりすぎるとマズイんですよねぇ……。



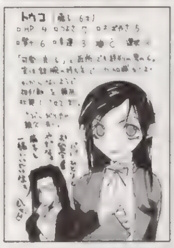
◀神奈川県　黒斗りんさん：はてさて？　気になります片目。



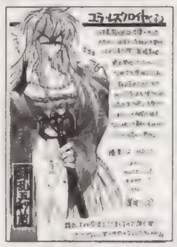
◀東京都　清和日和子さん：ナンバーくださいってもらったんでしょうか？



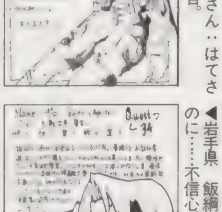
◀大阪府　福狩師さん：ちくちく刺すのは……効くんでしょうか？



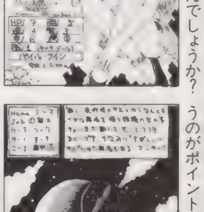
◀宮城県　一郎あきらさん：男の子ですか。耳がチャームポイント。



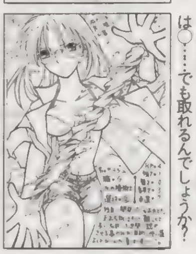
◀茨城県　仰木崇元さん：大変ですね。人のためだったのに。



◀岩手県　飯綱さん：昔、僧侶だったのに……不信心。いい感じです。



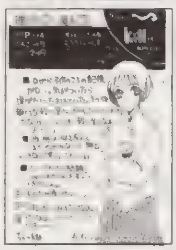
◀埼玉県　ＴＥＲＡさん：モリっていうのがポイントですよね。槍でなく。



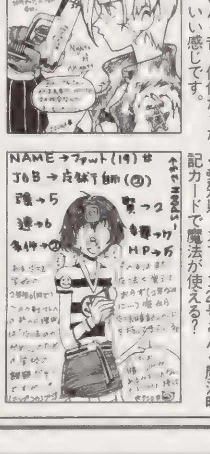
◀埼玉県　矢渡さん：夏涼しいのは◎……でも取れるんでしょうか？



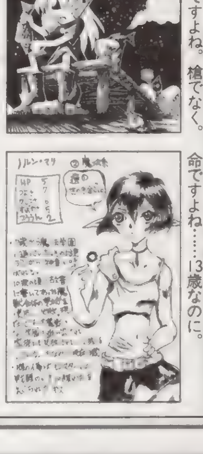
◀岩手県　石田知広さん：博士に拾ってもらいたいんですか……。



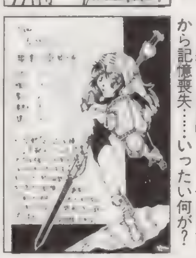
◀福岡県　とりおさん：結構考えてることはオチャメなんですけど。



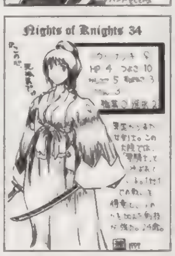

◀愛知県　スプーン23号さん：魔法暗記カードで魔法が使える？



◀石川県　卯梨さん：かなり厳しい運命ですよね……13歳なのに。



◀沖縄県　天堂暲さん：一時間前から記憶喪失……いったい何が？




◀愛知県　M太郎さん：多人数の多いクエストは厳しい（笑）？



◀神奈川県　海座せにょさん：礼儀正しく敵を潰す？

欲しいところ。男色の匂いがした時点で即、見限る。オレ、結構ヤオイ系平気なんだけど（好きじゃないけど。男だと気づかず読んだ高河ゆん作品＆西炯子作品を除いて）、このマンガはイヤだ。でもきっと連載読んでたらもう答えは出てるんだろうなぁ……。トホ。さて、そんなわけでよい作品を教えて下さい（特に少女マンガ）。できればどんなストーリーかっていうちょっとした紹介をつけて。オレ様にだけ教えてくれ。これはイカス、買っちゃおうって作品を紹介してくれた人にはオレ様のお手製プリクラ系シール、またはパソコンユーザーならデスクトップパターン（ＢＭＰデータ）を作って個人的にプレゼント（そんなにスゴイモンじゃないです。中身のリクエスト可能）。別に奴隷の趣味のコーナーに送ってくれてもいいんだけどね。読んでるから（笑）。オレにマンガを教えてねのコーナーでした……あれ？　（魔）

ど奴隷 DOREIHOUSE

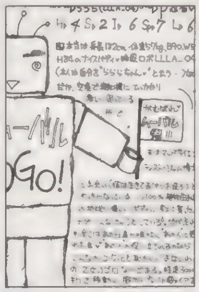
いや、まぁ何が起こるか分からないこの業界ですが、最近、続編を楽しみにしていたあるゲームを出していた某ソフトハウスがなんと……。ああ、アレの続編にもうお目にかかれないのかと思うと、わりとそれなりにショックな感じです。ところでこういった場合、ゲームの権利とかはどうなるんでしょうねぇ。どこか代わりに続編を作ってくれるような剛気な会社はないもんでしょうか。悲しいから件のソフト、もう一本買っちゃおうかな。なんか、今なら激安ですから。　（ほ）

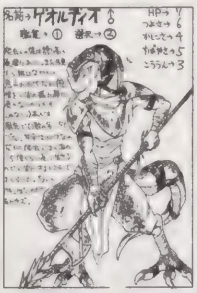
ウサギが欲しくてしかたありません。高野ゆりビューティクリニックのCFのウサギです。シノハラじゃありません。ウサギです。編集部の棚の上の方に座らせておくの。で、放っておくとずっと黙ってるんだけど、ひとこと話しかけるともう大変。「ドンガンドンガラガッチャ」って歌い出すの。うるさいよ。かなり。いいなぁ……。あこがれちゃうなぁ。ピカチュもいいけどみんながあまりに騒ぐので少々食傷気味（というか大体揃えた）。「こどチャ」のLDBOX出るから紗奈ちゃんで我慢しよっと。　お母さんのリスがかなり好きな（魔）

オレ様の買うマンガの方々・夏真っ盛り東京地獄8月編・とりあえず、8月に買おうと思ってるのは以下の作品。グラップラー刃牙31、おもかげ幻蔵3、鉄鍋のジャン13、神さまのつくりかた4、はじめの一歩39、限定版鶴田謙二作品集、スカタン野郎3、封神演義5、怪傑蒸気探偵団5、花マル伝15、BASARA21、D-ASH2、ピンポン5、めいわく荘の人々20、少年魔法士3：こんな感じかな。さて、わかってる人はわかっていると思いますが、実はオレは少女漫画に弱いです。というか、雑誌を買うクセがないんで情報が少ないんです。安全な大物作家か、表紙買いしかしないからなぁ。なのでとりあえず今月の注目はバサラが悲しい思いしてなければいいなぁっていうのと、少年魔法士があっち系に走ってなければいいなぁってとこかな（笑）。特に少年魔法士は1巻のデキが秀逸だっただけに、あのノリを維持して

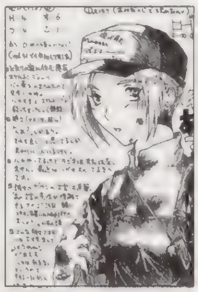

▲和歌山県　太一さん：寝癖直し……大変でしょうねぇ。朝シャンできないとき。

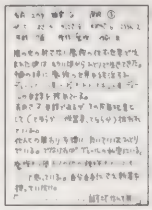

▲千葉県　秘色さん：実力はスゴイんでしょう。じゃなきゃ仕事がこないですから。


▲神奈川県　白羽優希さん：かなり天才ムダ使いなジャム博士がステキです。


▲埼玉県　R・BOMBさん：リザードマンは誇り高き種族なのです。

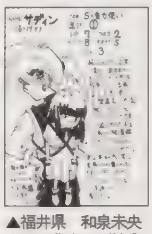

▲秋田県　タネマキスさん：まあ、お目付役としても最適かもしれません。

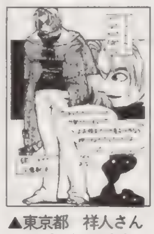

▲岡山県　のぶすけさん：アミダで選択。カシコなくてもソレはソレです。

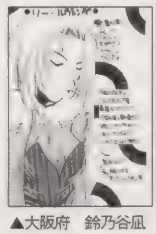

▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：かなりつらそうです。


▲大阪府　壬まどらさん：運を頼りに生きていくのですね？


▲宮城県　水輝立さん：ディーラーの制服もバッチリです。


▲福井県　和泉未央さん：背中のが妹？……お人形？

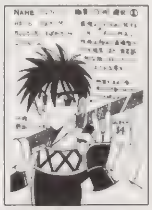

▲東京都　祥人さん：ハダシなのがポイントですね？


▲大阪府　鈴乃谷凪宮さん：脱いでもしまうんでしょうか？


▲静岡県　椎名奈々さん：拳が唸って光りそうです。

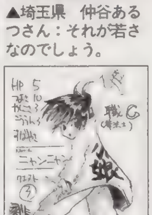

▲神奈川県　愛丸さん：かなりワケわからないですねぇ……。


▲大阪府　島ありのさん：大阪弁の少女ってカワイイです。

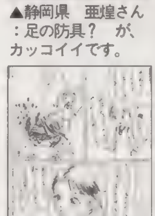

▲埼玉県　仲谷あるつさん：それが若さなのでしょう。

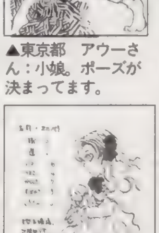

▲静岡県　えんぜるぼーいさん：くさいセリフも必要です。

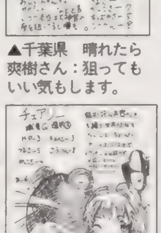

▲静岡県　亜煌さん：足の防具？　が、カッコイイです。

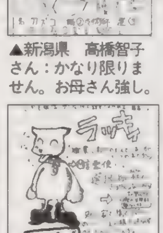

▲東京都　アウーさん：小娘。ポーズが決まってます。

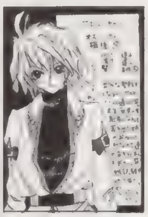

▲千葉県　晴れたら爽樹さん：狙ってもいい気もします。

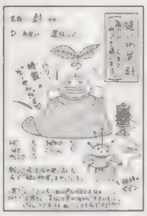

▲新潟県　高橋智子さん：かなり限りません。お母さん強し。


▲福井県　亀霧なみさん：典型的なお嬢様なのですね？

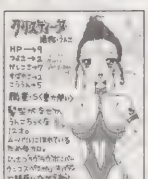

▲和歌山県　田中瑠美さん：おしゃますぎます。お仕置き？


▲茨城県　かぎかっこさん：うれしがってそうです。かなり。


◀東京都　けどこのさん：やっかいなお姉さんですよねぇ。困りますよねぇ。

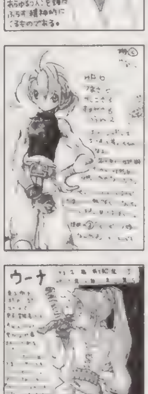

◀愛知県　どんどぐるさん：相棒のボビンの鼻タレ度がステキです。タリ。


◀栃木県　ゆきさん：塩が目的の泥棒さんは少なそうです。高いんでしょうか？

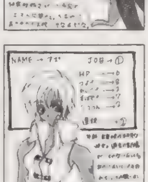

◀大阪府　いずみんさん：頭がうんこなのですねぇ。かなり下ネタな12歳です。

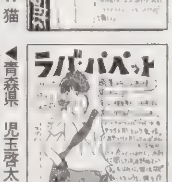

◀愛媛県　むにゃんさん：猫なんでしょうか？　それともハムスター系？

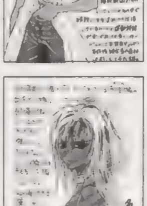

◀群馬県　立花ありなさん：夫に内緒にしてまで……戦いたいんですねぇ。

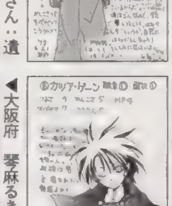

◀東京都　谷川蛍雪さん：負けずギライなのは良いことです。意地を張るのは大切です。

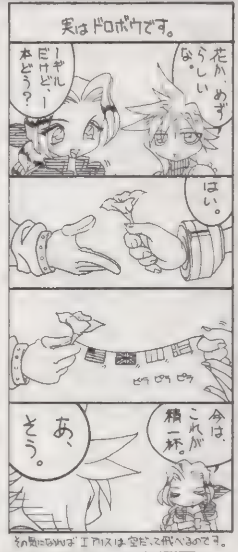
◀北海道　TOMYさん：大きな剣がカッコイイですね。ムチャな感じで。


◀青森県　児玉啓太さん：遺体はどこに……怖いことになってるみたいです。

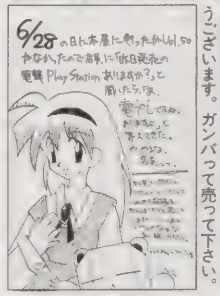

◀三重県　あらびきさん：刺さると空気が抜けて……プシューって……。


◀大阪府　琴麻るきさん：体内の水分消費量を押さえられるのでしょうか？

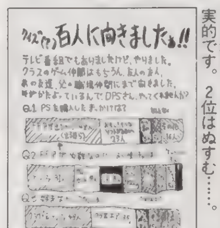

◀愛知県　三色団子さん：そのお金で何をするんでしょう。悪に理由がないのでしょうか？



まんが／神奈川県　幻夕貴（それくらいのギャグをかませれば……運命も変わっていたかもしれません）


◀新潟県　みゅらさん：店員さんありがとうございます。ガンバって売って下さい。

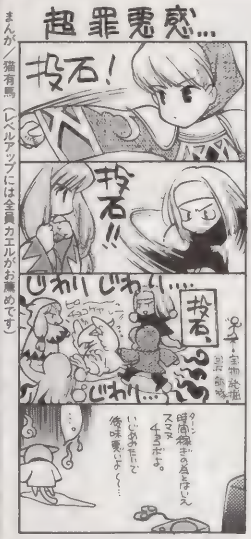

◀広島県　寿々さん：されるといいですよねぇ……SSは来たのに……。


◀宮城県　ゆかロボさん：ギルアップが現実的です。2位はぬすむ……。


▲京都府　亀井絵里さん：とりあえず「パズルファイター」で我慢？

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は5222でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はそれ１枚。おめでとうございました。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。決算の間違い直しもよろしくです！




まんが／猫有馬（レベルアップには全員カエルがお薦めです）

## GMCD News

・「ドラマCD　アンジェリークSpecial2　第2話・夢みる二つの太陽」¥2,854（税込）ポリグラム

8月6日発売

・「月刊ときめきメモリアルNo.13」¥2,243（税込）キング

・「金月真美

8月27日発売

・「あやかし忍伝くの一番 外伝 その1」¥2,548（税込）






## ゲームソフト激論座談会

「『サガF』やってます。楽しいです。レッドで始めたからかなぁ？ ちゃんとEDを見た（レッド編）ので他のキャラでもプレイしようかなぁって思ってます」青森県 ホーキンスさん：

魔：うぃっす。

ほ：さて私は前号と今号の間にスサマジイ違いがあります。実は、「サガF」にはまってます。いいゲームです。史上最強の「サガ」といってもいいでしょう。

う：いいかげんですな。うしし。

ち：まあ、評価って一瞬で変わるモノだしね。

魔：オレはダメだなぁ。というか最初っからブルーでプレイできないのが×。いや、始めることは可能なんだけど、ブルーで始めると大抵ゲームをつまらなく感じてしまう。っていうのがダメ。

ち：私はまだ「FFT」が楽しくて仕方ないので「サガF」は保留です。

う：オレはソフト買ったけど、その前の日に買った「アーマード・コア」に忙しくてまだやってないからコメント不可。

魔：で、田島とか平きっつぁんが「いい、いい」言うから、全キャラでプレイしてみました。やっぱりレッドとエミリア以外は厳しいなぁ。とりあえず、全キャラにレッドくらいの導入部分を付けて欲しかったわ。というか付けるべき。じゃなきゃ、最初のキャラ選択は2人にしないと。あとは隠しキャラ。それならいいゲームだったんじゃないかなぁ？

う：とりあえず、オレはそんな言葉を聞いときながら、全く何も考えないでリュートでプレイしよ。

魔：うむ（結果は下と右頁にあり）

ほ：やれ。

「PSってばソフトリリース数、多いですよねぇ。浅いのからマニアックなのまで幅広く。自分としては特に、実験的な作品（『森川君』とか『パラッパ』など）が多いのが気に入ってます。が、そういう作品がいいと言えるのも安定した内容のソフトがあるからこそ。全部あんなだったら飽きちゃうし（ワガママ?）。SCEIさんにはいままで以上にラインナップの充実を心がけて欲しいモノです」神奈川県 ヒノマサミさん：

う：いつの間にかPSって最強のRPGマシンになってたなぁ。

ほ：SSのない私にはウレシイことですな。

魔：いらん心配かも知れないけどSFCRPG波乱時代（命名オレ）の二の舞にならないといいな。

ち：その通り。でも、まあ、今はそんな心配してもしょうがない時期でしょ。きっと。

魔：そうね。ああ、ウレシイなぁ楽しいなぁって遊びまくるのがステキか。

ほ：昔と違って個々のソフトのレベルが高いから平気でしょ。

う：制作側も昔よりはノウハウつかんでるしね。ムチャなことにはならんですよ。きっと（仮）。

「『スーパーロボット大戦F』はSS専用なのでしょうか？ ソレはエヴァが入ってるから？ 貧乏でSS買えないっスよ……」和歌山県 ヒサキシゲタさん：

魔：金銭的につらい人は厳しいよね。とりあえず、電撃セガサターンに来てたサンプル見ましたが、アクセスはPS版より格段に上です。気にならないとは言わないけど。これでシナリオがちゃんと練られてれば「S」「新」とは比べモノにならないイカス作品になるかも。

う：やっぱりああいった2Dで、しかもアクセスの多いシステムを採用しているソフトは、SSに向いているってことね。

ほ：むう。

ち：版権的にいってエヴァのせいで移植できない部分もあるかもしれないけど、そういったハード的な魅力でSSからPSには落とせないってことはあるかも。

魔：まあ、しょうがないから、ロボット好きは「アーマード・コア」やってください。ACTだけど楽しいよ。SSには絶対移植できないハズだから。

う：SSオンリーユーザーは同じように悔しいだろうね。

「最近話題になってる『ヴァンパイアセイヴァー』ですがSS移植決定しましたねぇ……。PSは?」栃木県山下ファイアーさん：

う：えっとですね、E3っていうアメリカのソフト発表会でカプコンの配っていたパンフに、PS移植が決まったってマークが入ってたんだけど……広報さんに聞いたら、全くのミスだって。

ほ：ちぇ〜おさわがせなのぉ。

魔：SS版4M拡張RAM用ソフトなんだよなぁ。パターン少ないからPSでも大丈夫って書いてきたけど、やっぱPSじゃムリかな？

ち：人気作品なだけにそろそろちゃんと移植してほしいですな。

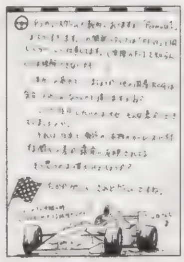
う：「ヴァンパイア」は……だったしね。SSの「ハンター」と比べなくても。

ほ：出さないと泣くな。オレが。

魔：泣いとけ。思う存分。

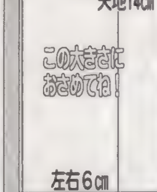



◀福岡県　櫻璃さん：その辺は大事ですよね。マニア心をそそってくれないとです。



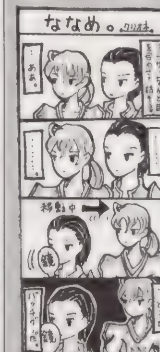
◀栃木県　博文さん：グラフィックキレイですよね。操作性なんかは好みもあると思いますけど。

## お笑い4コマ道場




時代は4コマである！　DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌なのです。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。送っておくとスゴイことになったりします。次回もスゴイよ！　マジで。乞うご期待。（魔）

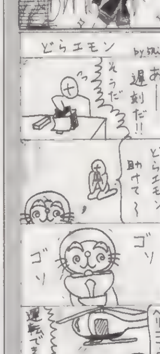
4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



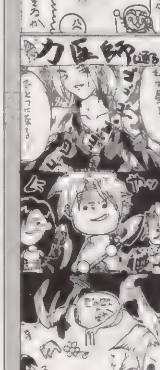

◀静岡県　クリオネさん：なぜ、同じ向き、または逆向きなんでしょう。じっと見つめてるし。正面の絵も見てみたいですよねぇ。



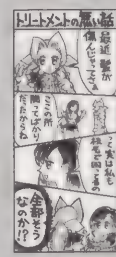

◀埼玉県　刹那英里さん：胸がある時点で間違ってますが、何となく勘違い加減が似合っているのでよしとましょう。楽しそうですし。




◀三重県　5Rさん：なにがこう……どうってコトはないんですが……グッときます。やっぱり自分で操縦？　頭に着けたりしたんでしょうか？



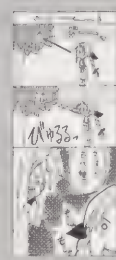
◀岡山県　のぶすけさん：3人の顔が……にやの顔が……怖すぎデス。星との一体感を存分に味わって下さい。お薦めです。




◀三重県　田中将司さん：……一本の毛だったんですねってそりゃ怖い。髪は乙女の命ですから。



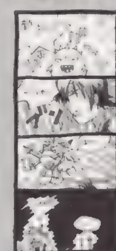

◀福岡県　雀之涙さん：スプレーたくさん使ってます。……それともノリ？　手入れ大変なのは間違いなし。



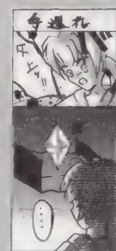

◀愛媛県　むにゃんさん：髪の毛って便利ですよね。寒いときはマフラーにもなるし、ってオイ。




◀埼玉県　うにさん：冷たいなぁ。でも前髪だけでバッチリ娘と判るのがステキです。



◀群馬県　いずみ17さん：アゴがベローンなレッドの顔がオマヌけでカワイイです。獣ですしね。



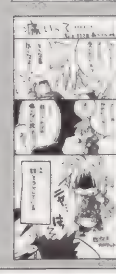

◀福島県　勇魚さん：お父さんのアビリティを継承できたら無敵でしょうねぇ。すさまじそうです。



◀岐阜県　コージンさん：どや……って……。かなりイヤなヤツですねぇ。何を期待してるんでしょう？




◀山形県　小豆南瓜さん：しょうがないですよ。男ですから。そういったワケです。ね？



◀北海道　えーるさん：4次元ポケットをつけてるから、あんなにアイテム持てるんですね！



◀神奈川県　海座せにょさん：十字架型のレーザーで貴方のハードを焼き尽くすの！　ラブラブ。

用意されている装備に比べてとんでもないデキ。プラズマライフルなんて比較的序盤で手に入るから、ゲームバランス変わるモンなぁ。一対一でコレに対抗できる装備はありません。連射率高いし、攻撃力あるし。あぁ〜これでこういう最強武器が幾つもあればなぁ。最後は結局、腕の差で構わないから。次はロケットパンチとかドリルとか、大きな剣とか、大口径レーザーとか入れてほしいなぁ。マシン形態もガラッと変わるとか。モビルスーツ系とスーパーロボット系。それにしても自分で組み上げたマシンを操作するのはメチャクチャ楽しいです。って「ゼロディバイド2」も楽しいの心。なんだオレってロボットにめろめろな湘南ロボット小僧だったんだ！　なんて板橋区出身だけど。さ、対戦しないと、床部主催の大会も近いことだし。ケーブルでPSをつないでレッツゴー！　なのだ。（魔）

「サガF」がちょっと期待はずれだったので、再び「FFT」です。私は自分で作った（雇った）キャラ以外を育てるのがイヤで、仲間になるイベントキャラは、ことごとく除名していたのですが（「タクティクス オウガ」でも、仲間にしたのはオリビアとデネブだけ）、どうやらそれではイベントが起こらなかったりするそうです。まぁ、ファーストプレイは自分の好きなようにプレイし、王道はセカンドプレイで…と思ってます。なかなかおもしろいのですが、ストーリーの分岐がないのは、ちょっと残念でした。EDもひとつだし。（う）

ここ最近やたら映画の人です。「ロストワールド」に始まり、「もののけ姫」「エヴァンゲリオン」「スターウォーズ帝国の逆襲」と見まくっています。今後も「バットマン＆ロビン」などちょっと気になる映画が…。今年の夏の映画はすごいです。そういえば「ドラゴンハート」のＬＤも発売されたみたいだし（劇場では見逃してしまった）。たまには映画もいいですなぁ。ＬＤといえばＴＶ版の「エヴァ」。続きはいつ発売されるんですかねぇ。映画を見てガマンしろ…ということですか？　ＤＶＤ買っちゃうぞ。もう。（う）

それにしてもエヴァ缶はないよな、ＵＣＣ。あまりに商魂たくましくて泣けてきます。でもそれを6本セット800円で買ってくる（ち）さんにはもっと涙です。みんな弱すぎ。そんな暑い夏の一ページですが、オレは現在「アーマード・コア」です。かなり親指痛いです。達成率は既に101％……。ここまでするにはシナリオを全て完璧にクリアしても×です。隠れアイテムをゲットしないとね。とりあえず、オレが見つけたのは、溶鉱炉侵入者排除に火焔放射器、脱走者処分にジェネレーター、大型生物駆除にコンピュータ、燃料倉庫襲撃でプラズマライフル。エアクリーナー奪還にミサイル。遺跡強襲にムーンライト（ブレード）。埠頭倉庫警備で後ろ向いて倉庫破りでレーダー。秘密工場入口探索＆警備の隅っこにミサイル＆ブースター。列車護衛のコンテナの中に頭部パーツ。とりあえずプラズマライフルとムーンライトは

## PS 拡張計画

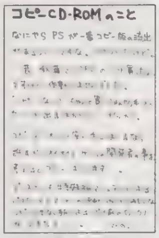
クソ忙しいときに久しぶりに風邪を引いてしまい、7月初旬の猛暑もあって大変でした。冷房は体に悪いけれど、暑くて寝られないので部屋をガンガンに冷やしたのが原因？　ガンガンに冷やしても、ちゃんと布団かぶってるのになぁ。電気代は大変だけど……。（ち）

パソコンがお金のかかる趣味だとは前回のお話。それに負けず劣らずゲームってものも、当然のごとくお金がかかる趣味ではないでしょうか。そう安いものではないだけにね。（ち）も絶対数が多くはないけれど、ＦＣ時代からのソフトの合計は200は優に超えていますしね。中古屋に売ったことはほとんどない（ＭＤの『大魔界村』とＳＦＣの「ファイアーエムブレム」位）ので金額も相当いっちゃっているのでは？　学生の頃はバイト代はほとんどゲーム代に消えていたしね。まぁ、やるべきことはしっかりやってたから何も文句は言われなかったのですが……。

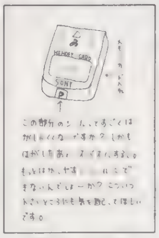
ところで、原稿を書いているたったいま「エヴァ」のＤＶＤを入手（借り物だけど）できました。早速中身をチェックといきたいところですが……。付録の仕事が大詰めで帰れません。結果の次第は次号で。

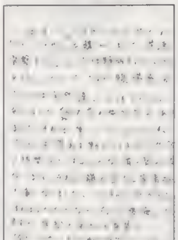


◀北海道　乃亜さん：キレイですよね。格段に色変わりますし。



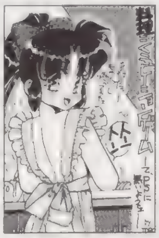
▲秋田県　桃栗てくのさん：日本は厳しいですが台湾系は天国です。

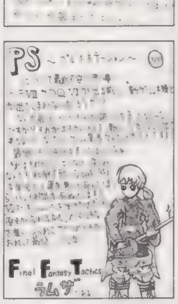

▲大阪府　せらびぃちこさん：なんででしょうね？　あれ。


◀沖縄県　良津さん：目も疲れますからねぇ。頭ガンガン痛いし。



▲愛知県　ぐんぢょさん：日本の夏です。熱いですからねぇ。


▲東京都　ＴＯＲＯさん：ハダカエプロンですか？　やっぱり。



◀岐阜県　500円玉さん：出る可能性はありますよね。特にＳＳの後継機。

## 他機種のことも話したい

この数ヵ月、ほとんど働かなかったらしく（あまり自覚症状がない）懐が非常にピンチ。まさしく中学生並の経済状態。ゲームを買うか、飢えるか。悩みどころです（…そうか？）。（平）

**SS1**　「Ｖセイヴァー」「ＭＳＨ対ＳＦ」などなど、今後のカプコン格闘ＡＣＴは４Ｍ拡張ＲＡＭてのが必要になる模様。今までの拡張ＲＡＭはもう終わりですかね…。ホント、ゲームするのに金がかかりますな。よりにもよって楽しいゲームだから、始末に負えないってもんだ。そういや、「ラストブロンクス」がかなりいい具合に仕上がってたのが非常に嬉しいです。さすがに完全移植、ってわけじゃないですが。次の３Ｄ格闘ＡＣＴは「デッドオアアライブ」っすな。

**SS2**　ただ、『デッドオアアライブ』はＰＳ移植も決定しているから…ポリゴンだしなぁ。ＰＳの方が良くなりそうな予感。まぁ、これはテクモの技術力次第なんでしょうけど。個人的には、ＰＳはジョイスティックを持ってるんで（ＳＳは持ってない）、自分の予想があっててくれると嬉しいんですが。あと、ようやく来月「第４次Ｆ」が発売。個人的に大好きなジャンルであるＡＶＧも、「黒の断章」「ＶＩＲＵＳ」とカッコよさげなタイトルが出るんで、楽しみなところ。

**パソコン**　ブッ壊れちゃいました、私のパソコン。3月に買ったばっかりなのに…。おかげでここんとこ、パソコン全然いじってません。「ソーサリアン」出たのになぁ。ノートが安くなっているようなので、Ｎｒ166とか買っちゃうのもいいかも知れません。でも「無人島物語Ｘ」は発売日未定になっちゃったから、急がなくてもいいかも。

**アーケード**　「Ｇダライアス」がかなりイケてます。タイトルから、「まさかギャルが出てきてルンルン♥なのでは…？」と危惧していた（それなりに本気）のですが、ちゃんと「ダライアス」してるんで一安心。やっぱりアーケードでプレイするならＳＴＧがいいですね。「ＫＯＦ'97」もいいデキですけど、これはやっぱり家庭用の方がいいな。

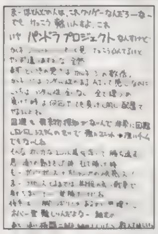
## クソゲーマー万才

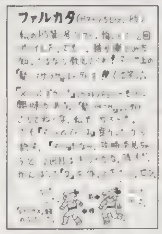
『サガＦ』がよくわかりません。とりあえずリュートでプレイしているのですが、さっぱりです。前作とかはおもしろかったのになぁ。（う）

ＳＦＣの「ロマンシング・サガ」は一部でク○ゲーと言われていますが、私は好きでした。８人のキャラから選んでプレイできる…というのも新しかったのですが、やはり友だち同士で「○○のシナリオはやった？」とか「オレのキャラではこうだった」みたいな会話ができるのが楽しかったです。ちなみに、私はジャミルでプレイしました（しかも３回も）。（魔）はアルベルト、（ほ）はアイシャ、さとちーさんはグレイです。当然、みんなでワイワイ会話を楽しんだものです。『サガＦ』は……？

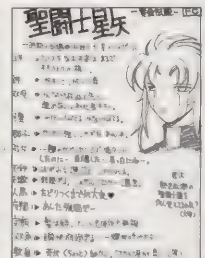
床部では「サガＦ」より、「アーマード・コア」が流行っています。対戦プレイがかなり楽しいです。私のオススメセッティングは…●頭部…ＨＤ－ＯＮＥ。●胴体…ＸＣＬ－01。●腕…ＡＮ－25。●脚…ＬＮ－501。●ジェネレーター…ＧＢＧ－ＸＲ。●ＦＣＳ…ＴＲＹＸ－ＱＵＡＤ。●ブースター…Ｂ－ＶＲ－33。●右武器…ＷＧ－１カラサワ。●左武器…ＬＳ－99ムーンライト。両肩には何も付けずに、スピードで勝負です。ちなみに右武器のカラサワはミッション「燃料倉庫襲撃」に、左武器のムーンライトはミッション「遺跡強襲」に、それぞれ隠してあるアイテムとしてあります。ぜひ見つけましょう。基本戦法は、相手の周りをぐるぐる回るように歩きながらして攻撃するのがいいです。


▲新潟県　りるひなさん：第一弾でした。長いですよね、ミニ４駆ブーム。

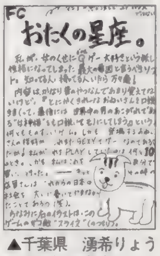

▲埼玉県　大類敦士さん：パターンをつかむまでが大変ですよね。



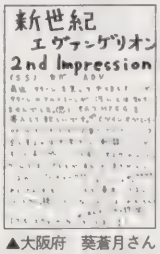
▲新潟県　ぴおうさん：厳しいです。「マリー」でガマンは？



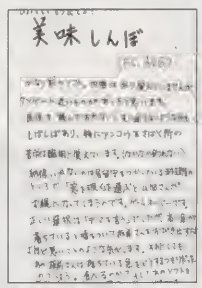
▲神奈川県　あぢあの華さん：演出はそれなりにハデでしたよねぇ。



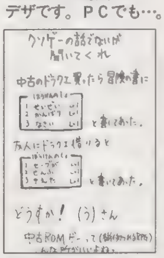
▲千葉県　湊希りょうさん：江口寿史キャラデザです。ＰＣでも…。



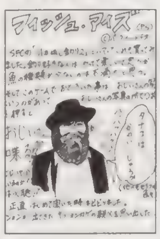
▲大阪府　葵蒼月さん：ＡＶＧとしてはよくできてますが……。



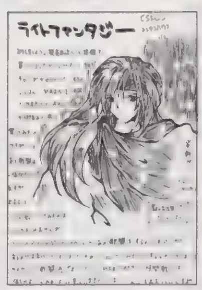
▲愛知県　山上古日さん：あの当時のＡＶＧは理不尽でたまりません。



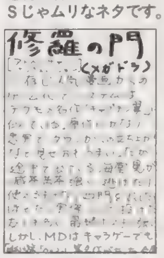
▲福岡県　死してスネ毛剃る者なしさん：ＰＳじゃムリなネタです。



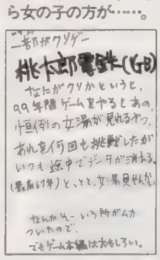
▲茨城県　ちゃーしゅーリキさん：どうせなら女の子の方が……。



▲秋田県　速瀬宵さん：変な生き物まで仲間にできるのは○でしたけど。



▲山形県　まくってチャンプさん：アリオスがいるってウワサも。



▲石川県　卯梨さん：女湯のタメだけにクソゲー。男です。

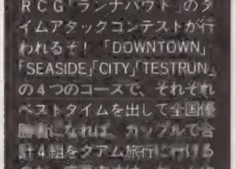


まんが　三重県　田中将司

## 脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●ライブ情報
熱き叫び！「スーパーロボット大戦～ロボネーション～」（￥2,548（税込）ファーストスマイル・エンタテインメントより発売中）ライブ決定！出演者は水木一郎、影山ヒロノブ、ＭＩＯ、堀江美都子、ゲスト他など。●日時：８月17日（日）開場18：00、開演19:00／場所：赤坂BLITZ（ブリッツ）／チケット料金：￥5,000（税別）／問い合わせ：DISK GARAGE（TEL：03-5436-9600）

●『ランナバウト』タイムアタックコンテスト開催！
ＲＣＧ「ランナバウト」のタイムアタックコンテストが行われるぞ！「DOWNTOWN」「SEASIDE」「CITY」「TESTRUN」の４つのコースで、それぞれベストタイムを出して全国優勝になれば、カップルで合計４組をグアム旅行に行けるのだ。応募方法は、ゲーム中「RANKING」のTOTAL画面にある "CONTEST PASS" に表示されているパスワードをゲームに同封されているアンケートハガキに記入して応募するだけ（締め切りは８月31日消印まで有効）。何回でも応募が可能だから、挑戦してどんどん応募しよう。


▲ホームページ（http://www2.marinet.or.jp/~yanoman/）でランキングを発信中。

前々号で決算でした！　ランキングは50号154Ｐにある通り！　さて、現在訂正を受け付けています（しめ切りは８月10日）。左上にあるように、単純にポイント数が間違っている、ペンネームを変えたのに旧ペンネームと新ペンネームのポイントが合計されてないなど、その辺の謎は全て、ハガキで受け付けます！　これで順位が大幅に動く人も出てくるので、順位、賞品決定は８月29日発売のＤＰＳVol.54となります。ちょっと面倒だけど、納得いかない人は急いでハガキを下さい。ね。恥ずかしがらずに。

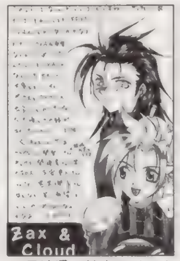


まんが：宮頁弥（そうなんですよねぇ……COMにまかせた方が面倒じゃないんですよねぇ）・イラスト／岩瀬さとみ



▲千葉県　都賀渉さん：まるで「ヴァ○ス」なデキ……トホホです。

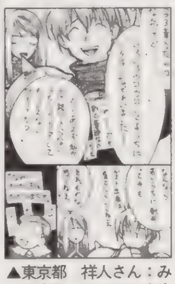

▲秋田県　蒼ノ助さん：キャラに愛があれば、PZGが倍楽しいのです。



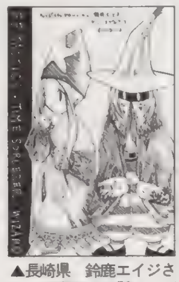
▲長崎県　鈴鹿エイジさん：イメージ大事にしてるみたいですから。



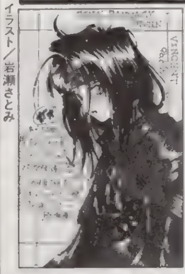
▲大阪府　いずみんさん：かなりチチがいい感じで攔まれてます。

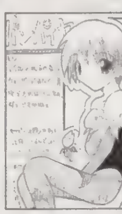

▲東京都　祥人さん：みんな歳取っちゃってます。平均25歳。


▲愛媛県　むにゃんさん：顔はカワイイんですけどねぇ……技が……。


▲長崎県　鈴鹿エイジさん：時魔道士の髪って不思議ですよね。


▲大阪府　栃沢冬樹さん：あまりないですからね。少年と冒険できるのは。

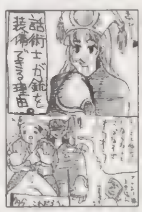

◀静岡県　秋須川さん：まあ、しょうがないですよね。改造人間ですから。寿命は無限に近い？　死なない？


◀岩手県　後光院未影さん：育てたキャラでバトル！

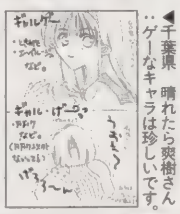

◀石川県　海丑さん：グニグニプチしてますよね。



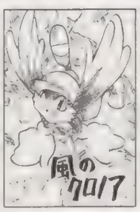
◀北海道　望州あゆらさん：今は音に夢中ですから。


◀東京都　アウーさん：脅すの得意ですからね。


◀福岡県　櫻璃さん：もう少しゲーム性が上がれば、もっとヒットにつながると思うんですけど……。


◀千葉県　晴れたら爽樹さん：ゲーなキャラは珍しいです。


◀東京都　炭素分子さん：タレ目系ですね。ニカ。

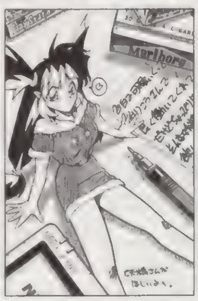


◀大阪府　桐生やひろさん：耳で飛ぶ……ダンボ？



◀東京都　TAKERUさん：PS版はどうなるんでしょ？

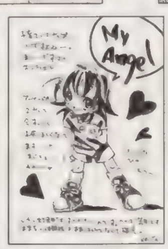

▲神奈川県　小林恭介さん：では次は弓使いの女の子もお願いします。１番くるような……？



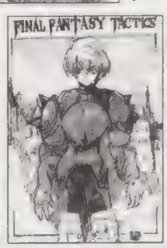
◀北海道　望州あゆらさん：妖精さんでも使い魔でもちゃんと言うことを聞いてくれるなら何でもいいですよね。さらに可愛ければもっと○。



◀大阪府　浅倉きりさん：チャチャ入ってるともっと良かったのにって今の残酷なのもOKですが。

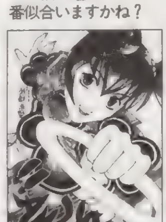


▲東京都　谷川蛍雪さん：PS版はどうなるんでしょうねぇ？



▲沖縄県　辻槻泉太さん：彼の鎧はどれが一番似合いますかね？


▲京都府　月子さん：彼女の瞳に写るのは…誰なんでしょうか？


▲大阪府　前川雅人さん：そろそろ来てもいいですよね？

# 奴隷の趣味

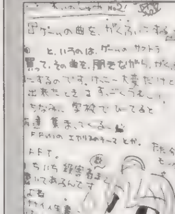
**趣味のタメなら死んでもいいのあたし。だってアレを愛しているのぉ！　趣味ぃ〜！　あんあん。そんなことしちゃダメダメ。ってワケで貴方の趣味を教えて下さい。拝啓。（魔）**

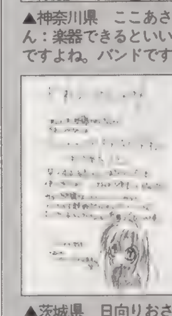
「昆虫の標本を作るのが好きです。ちょっと最近、人に話すと「危ない」って言われちゃいますけど。虫を捕まえに旅行して、帰ってきてから処理。キチンと増えていくさまは快感以外ナニモノでもありません。辞典で調べて名前を書いて。地味ですけどいいですよ」神奈川県　ライオウさん：

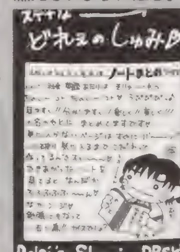
楽しそうです。ちゃんと地域毎に分類したりして。博物学はそんな興味から始まるっていいますからね。

「変な形のメモ帳を集めています。きっかけはイチゴの形のヤツ。あれからもう10年……。今回このハガキ書くために数え直したら634冊もタンスに入ってました。スゴーイ。お気に入りは自由の女神の形のヤツ（笑）。ニューヨークみやげです」東京都　シンガさん：

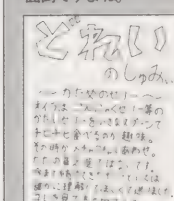
スゴイですねぇ。この調子でいけば1000冊、2000冊も夢じゃない！　将来コレクションで美術館ができたりして。燃えないように注意。


▲神奈川県　ここあさん：楽器できるといいですよね。バンドです。

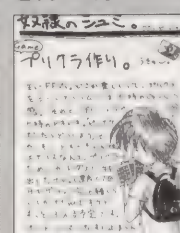

▲茨城県　日向りおさん：ちゃんとカットが面倒ですよね。



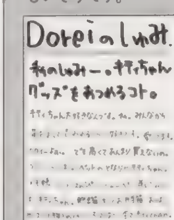
▲神奈川県　仲ちゃんさまさん：沢山得しそうな趣味なのです。



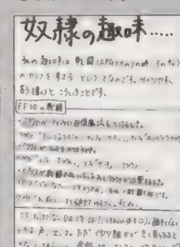
▲愛知県　BOOWYさん：プリンちびちびもいそうです。



▲三重県　ゆーねさん：自分の写ってないシールもイイモノです。



▲神奈川県　いくいなさん：集めてる人多いですよね。人気。



▲神奈川県　いくいなさん：ワクワクしちゃいますよね。恥ずかしいけど。

がーっずつ増えていました。オススメはクラークの新技。けっこう笑えます。あと、チョイが鳳凰脚（みたいな乱舞技）を覚えていたのは驚き。ゲーム全体としてみると、技がつながりやすくなり、連続技などでよりハデな戦いが楽しめるようになっていました。さてさて、今度はカプコンの「マーブルVSストリートファイター」。ダンの↓↘→＋キックは、なかなか楽しい。サインを書いて相手にぶつける技（笑）なんですが、およそ対戦では使えない技です。また、例の↓↘→↓↘→＋スタートの挑発伝説もあります。ダンは相変わらずの弱っぷりで安心しました。またリュウの真昇龍拳（→↓↘→↓↘＋パンチ×2）もありました。ほかのキャラにも隠しのハイパーコンボがありそうです。わかり次第報告しましょう。それにしても、ボスキャラが○○だとは…。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

## ライターリスト


■うききくん：オレに負けたからって、「AC」次の日突然シナリオ31までやってくるのはナシ。

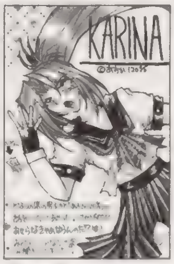

■さとちーくん：広末グッズでキミが操れるとメディアワークスで話題です。


■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。お買い物はちょっと休憩？「FFT」のカードは？

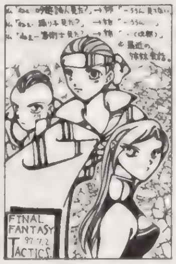

■平吉くん：お金がなくて買い物ができないらしいね。くくく。そんなワケで、減点ー126秋葉原。

さて、ネオ・ジオの後継機種(?)、「ハイパーネオ・ジオ64」を見てきました。とりあえずポリゴンの「サムライスピリッツ」が動いていました(キャラは覇王丸、ナコルル、ガルフォード、右京だけですが…)。まだ開発途中ということで、動きはまだカクカクしていましたが、キャラも大きくなかなか迫力があっておもしろくなりそうです。そのついでに「KOF97」もプレイしてきました。システムが「95」(ボタンでゲージをためられ、ABで避け)と「96」(ゲージは3つまでストック制。ABとレバーで前転か後転)の2種類から選べるのがいいです。ハデな戦いがしたいなら、シンプルな「95」のエキストラモードがオススメです。私は新キャラのシェルミーと矢吹真吾がお気に入り。シェルミーは、どちらかというと投げ技主体のキャラ。その技も何となくHっぽくってよいです。真吾くんは、「炎の出ない草薙京」といった感じ。また、旧キャラには超必殺技

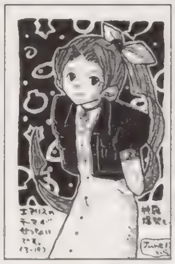

▲大阪府　壬まどらさん：かなりロリ入ってますが人気です。



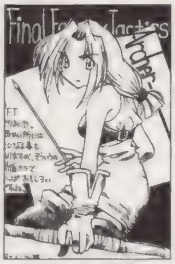
▲茨城県　さかき和子さん：会話に参加してはいかがでしょう？



▲神奈川県　あぢあの華さん：かなり寂しげな姉妹の会話。


▲宮城県　からなしさん：こういう髪の毛もいいですねぇ。


▲秋田県　まいまいさん：ちゃんとパーティ組み替えもしたいです。

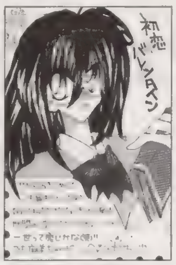

▲福岡県　うに頭さん：SLGとしてよくできてますよね。

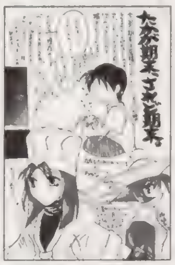

▲大阪府　覚智也さん：試験はドキドキしますよね。しかもバニー(笑)。


▲宮城県　NAKOさん：ベストでどうでしょう？　早くやりましょう。

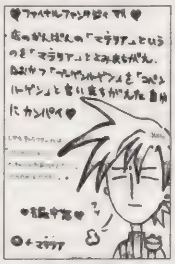

▲北海道　広瀬川秋人さん：またまた感動できますよ。きっと。


▲茨城県　さかき和子さん：もう少し動きが……ねぇ。設定はいいのに。


▲埼玉県　日高梢さん：ソレはソレで正しい力強い選択です。

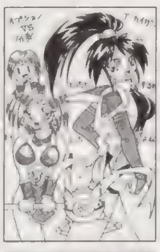

▲大阪府　前川雅人さん：されどですよねぇ……やっておけば……。


▲茨城県　ふぢ並木さん：いけませんね。ばれませんケドねぇ〜。


▲秋田県　速瀬梢さん：無造作なマテリアがなかなかの効果です。



▲神奈川県　いくいなさん：骨折してもゲームプレイ！　これぞ奴隷！


◀愛知県　野井長田さん：デキ…良くないです。正直に。トホ。



◀茨城県　まみこさん：その辺の設定って知りたくなります。

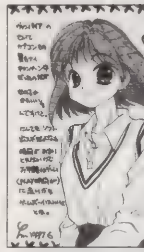
◀広島県　寿々さん：サモナーちゃん活躍するんでしょうか？



▲神奈川県　如月龍牙さん：エルクはさらに厳しいです。主役なんですけどねぇ……。

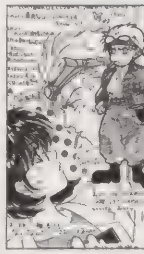
◀東京都　おろしや☆だいこんさん：実際の黒のストッキングは…。





◀茨城県　行矢さん：いいゲームは買った方が○ですよ。

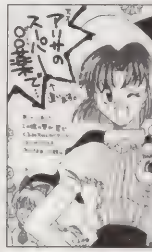

最後奴隷！：問題です　今回の奴隷に漢字の「電」はいくつあったでしょう？　突撃ランキー4のようにハガキ宛名面のスミに「電＝答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます

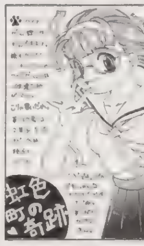
◀東京都　瀬川砂卯さん：防御ですか……マークが可哀想スギです。

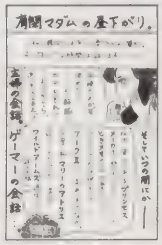

◀広島県　神野ゆきさん：テレてバクバクな感じでしょうか？


◀和歌山県　すーさんさん：オート防御上げ技を使えば無敵。付録参照。

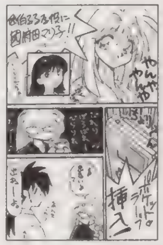

◀岩手県　伊藤勇太さん：もう大抵のゲーセンにありますよね。

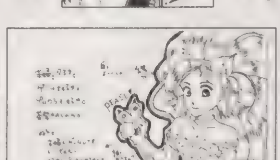

◀大阪府　唯津美影さん：くるみは脳天気でカワイイです。


◀北海道　あずまことねさん：編集部では先生も人気あります。なんちてにゲロですから。


◀愛知県　まどかゆうきさん：電話代がかかりそうです。でもお友だちがいるっていいですよね。


◀千葉県　カステラ歩さん：しかもハングアップしちゃいますからねぇ……止まる止まる。


◀北海道　望州あゆらさん：出ません。あれで出たら……わくわくです。ヘッドホンで！


▶広島県　紫堂かれんさん：いいと思いますよ。普通の主婦の人よりも楽しそうです。ね？

◀神奈川県　G・おいらさん：取り合いはなかなか楽しいですよ。IPもそれなりにいけます。謎解きもありますし。

### 燃えます！　それがハガキ熱！

前回からポイントリセット！　してます。まだまだみんな1から始めてます。まだヨチイチ。バブー。イクラちゃんって感じです。アルゼンチンでサッカーを続けるにはどん底のような生活から始めなければいけないですからね。そこでハガキを書くわけです。みんな。そうすることで国民性が高まってGNPが高まるって寸法さ！　キラリ！　歯が光ってるう！　三鷹さんってところかな。さすがに。そんなわけでハガキ書いてね。なんちて。っていうのをなんちて。










コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいり[illegible]

1 0 1 -

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.52係

| | | |
|---|---|---|
| 〒 | － | ここにはなにも書かないでください。 |
| 住所 | | |
| | TEL　（　　） | |
| 氏名 | 男・女 | 生年月日　年（西暦）　月　日　19 |
| 職業 | | [illegible] |

[illegible]

## 希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

# 電撃PlayStation VOL.52 読者アンケート

**このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P163のプレゼント記事を参照)の記号・番号とアンケートの回答、表面の必要事項を記入した上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、8月28日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。**

## ゲーム名リスト

①ときめきメモリアル②ファイナルファンタジーⅦ③バイオハザード④鉄拳⑤鉄拳2⑥リッジレーサー⑦アークザラッド⑧女神異聞録ペルソナ⑨第4次スーパーロボット大戦S⑩闘神伝⑪エターナルメロディ⑫幻想水滸伝⑬アークザラッドⅡ⑭リッジレーサーレボリューション⑮エースコンバット⑯ウィザーズハーモニー⑰新スーパーロボット大戦⑱プリンセスメーカーゆめみる妖精⑲ツインビー対戦ぱずるだま⑳ポリスノーツ㉑NOëL㉒ストリートファイターZERO㉓ストリートファイターZERO 2㉔ワイルドアームズ㉕闘神伝2㉖機動戦士ガンダムVer.2.0㉗ときめきメモリアルプライベートコレクション㉘ポポロクロイス物語㉙トゥルー・ラブストーリー㉚ソウルエッジ㉛メルティランサー㉜ゼロディバイド㉝あすか120%スペシャル㉞レイジレーサー㉟ヒロインドリーム㊱マリーのアトリエ㊲ヴァンパイア㊳KING'S FIELD Ⅱ㊴BOXER'S ROAD㊵ジャンピング・フラッシュ！㊶アクアノートの休日㊷A列車で行こうⅣ㊸ときめきメモリアル対戦ぱずるだま㊹サイキックフォース㊺ビヨンド ザ ビヨンド㊻クライム・クラッカーズ㊼出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK㊽エースコンバット2㊾戦国サイバー 藤丸地獄変㊿ドラゴンボールZUltimateBattle22(51)3×3 EYES(52)KING'S FIELD Ⅲ(53)パラッパラッパー(54)ファイナルファンタジータクティクス(55)カルネージハート(56)悪魔城ドラキュラX(57)PHILOSOMA(58)ジャンピング・フラッシュ！2(59)SPACE GRIFFON VF－9(60)アイドル雀士スーチーパイLimited(61)スターブレードα(62)豪血寺一族2(63)レイストーム(64)新日本プロレスリング闘魂烈伝(65)TOBAL No.1(66)アクアノートの休日MEMORIES of SUMMER 1996(67)雷電プロジェクト(68)ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(69)機動戦士ガンダムVer.2.0(70)KING'S FIELD(71)ぐっすんおよよ(72)卒業クロスワールド(73)TOBAL 2(74)A列車で行こうⅣEVOLUTION GLOBAL(75)はるかぜ戦隊Vフォース(76)ぷよぷよ通決定盤(77)キリーク・ザ・ブラッド(78)進め！対戦ぱずるだま(79)ファイナルファンタジーⅣ(80)マクロスデジタルミッションVF－X(81)リフレインラブ(82)ワールドスタジアムEX(83)クーロンズ・ゲート(84)三國志Ⅳ(85)ナムコミュージアムVOL.4(86)闘神伝3(87)がんばれ森川君2号(88)極上パロディウスだ！DELUXE PACK(89)スマッシュコート(90)実況パワフルプロ野球'95(91)天地無用！登校無用(92)フォーチュンクエスト(93)ガンナーズヘヴン(94)ダービースタリオン(95)チョロQ(96)メタルジャケット(97)いまどきのバンパイア(98)アイドル雀士スーチーパイⅡLimited(99)実況パワフルプロ野球'95開幕版(100)I.Q(101)ブシドーブレード(102)MYST(103)東京SHADOW(104)アランドラ(105)ブルーフォレスト物語(106)刻命館(107)卒業2(108)ときめきメモリアル虹色の青春(109)テーマパーク(110)バスタード!!(111)スターグラディエイター(112)ストリートファイター・ザ・ムービー(113)宝魔ハンターライムVol.1(114)Jリーグ実況ウイニングイレブン(115)海底大戦争(116)新日本プロレスリング闘魂烈伝2(117)あすか120%エクセレント(118)ランナバウト(119)極上パロディウスだ！DELUXE PACK(120)Jリーグサッカープライムゴール EX(121)ウィザードリィⅦ(122)ギャロップレーサー(123)クロックタワー2(124)SDガンダムGセンチュリー(125)ナムコミュージアムVOL.1(126)モータートゥーン・グランプリ(127)アイドル雀士スーチーパイ(128)ストリートファイター リアルバトル オン フィルム(129)伝説のオウガバトル(130)闘神伝2プラス(131)アドヴァンストV.G.(132)クールボーダーズ(133)サイバースレッド(134)チョロQ2(135)ナムコミュージアム VOL.3(136)卒業Ⅱ

**【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。**

①［特報］NOëL 2②［特報］ひざの上の同居人③［特報］プリズムコート④フロントミッションオルタナティヴ⑤フロントミッションセカンド⑥グラディウス外伝⑦ラグナキュール⑧アインハンダー⑨［特集］サガフロンティア⑩［特集］FFタクティクス⑪トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart⑫同級生2⑬悠久幻想曲⑭Nonstop! ときめきメモリアル⑮新作ソフトレビューtheDEEPER⑯電撃PSコロシアム⑰4色奴隷⑱電撃プレイクエスチョン(本誌内)⑲ウラワザデータベース⑳ダビスタはじめて物語㉑電撃コラムス㉒［読者コーナー］PSの奴隷㉓ダービースタリオン㉔ラングリッサーⅠ&Ⅱ㉕攻殻機動隊㉖マリーのアトリエ㉗新作ソフトステーション㉘NEXTWAVE？㉙電撃ランキングステーション㉚電撃NEWSSTATION㉛新作ソフトスケジュール㉜［別冊付録］電撃プレイクエスチョンSPECIAL Vol.5下巻

**【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。**

**【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。**

**【4】今号の表紙についてどう思いますか。**

①最高②よい③ふつう④よくない⑤最悪

**【5】今号の価格についてどう思いますか。**

①すごく高い②高い③ふつう④安い⑤すごく安い

**【6】購入してプレイしたいと思っているタイトル3本をP240、241のソフトスケジュールから選んでその番号を書いてください。**

**【7】今後プレイステーションに移植してほしい他機種のゲームタイトルを2つまで書いてください。**

**【8】いままでに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つ書いてください。**

**【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも書いてください。**

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥TECH PS

**【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。**

**【11】本誌以外によく読む雑誌(ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも)の名前を2つまで書いてください。**

**【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人はその理由も書いてください。**

①持っている②近く買う予定③検討中④まだいらない⑤わからない

**【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。**

①2個以上の純正コントローラ②SCEI製以外のコントローラ③アナログジョイスティック④アナログでないジョイスティック⑤ハイパーブラスター⑥対戦ケーブル⑦マウス⑧ネジコン⑨マルチタップ⑩SANKYO N・ASKA⑪ハンドル型コントローラ(コックピットなど)⑫ガンコン

**【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。**

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

**【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。**

**【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機などを下の一覧から選んで番号で答えてください。**

①スーパーファミコン②セガサターン③NINTENDO64④PC-FX⑤PCエンジン⑥メガドライブ⑦ネオジオ(ネオジオCD含む)⑧ゲームボーイ(ゲームボーイポケット含む)⑨ゲームギア⑩たまごっち⑪パソコン⑫その他

**【17】上のゲーム機一覧の中で近く購入する予定の機種があれば、その番号を書いてください。**

**【18】本誌の付録についてどう思いますか。**

①多少価格が高くなっても毎号欲しい②価格が上がるのなら、いらない③価格は490円のままで、本誌を薄くして付録を付けてほしい④付録はまったく必要ない⑤その他

**【19】電撃プレイステーション52号を購入したのはどこですか。下から選んでください。**

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④その他

**【20】このページの左にある「ゲーム名リスト」の中から、持っているソフトの番号をいくつでも書いてください。**

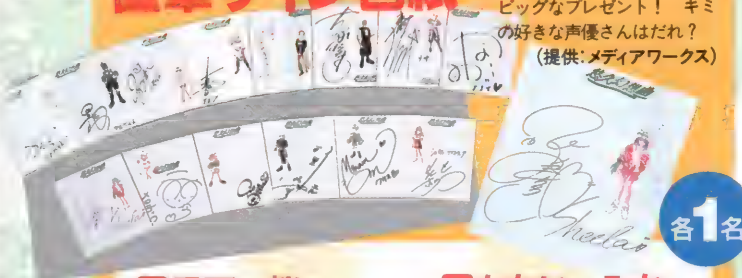
**【21】電撃プレイステーション52号への意見・感想を書いてください。**

# 電撃PlayStation 52号の読者に贈る

# 読者プレゼント Vol.52

## 『悠久幻想曲』出演声優直筆サイン色紙

『悠久』の声優さんたちからビッグなプレゼント！ キミの好きな声優さんはだれ？
（提供：メディアワークス）



各1名

1 丹下 桜（マリア役）
2 置鮎 龍太郎（アルベルト役）
3 長沢 美樹（パティ役）
4 子安 武人（アレフ役）
5 井上 喜久子（アリサ役）
6 大塚 明夫（リカルド役）
7 高山 みなみ（リサ役）
8 かない みか（テディ役）
9 永上 恭子（シーラ役）
10 西原 久美子（メロディ役）
11 大谷 育江（ピート役）
12 折笠 愛（エル役）
13 南 央美（クリス役）
14 桑島 法子（シェリル役）

▼『初恋ばれんたいん』に登場する女の子のイラストが入ったクリアホルダーを、セットで2名様にプレゼント！



2名

## 15『初恋ばれんたいん』クリアホルダー5枚セット

（提供：ファミリーソフト）

10名



◀あの名作ＳＬＧが、遂にＰＳで発売されるぞ!! その『マスモン』のテレカを10名様に！

## 16 マスター・オブ・モンスターズ『暁の賢者達』オリジナルテレホンカード

（提供：東芝EMI）

3名



◀『トレジャーギア』のキャンペーン賞品だったテレホンカード。主人公が男性の場合と女性の場合の2つのイラストなのだ。

## 18『トレジャーギア』オリジナルテレホンカード2枚組

（提供：未来ソフト）

▼話題沸騰中のキーチェーンゲームを、4名様に。カラーは当たるまでのお楽しみだぞ。

各1名

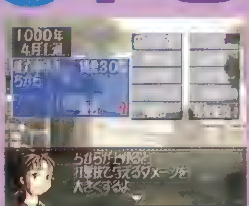


## 17 ぺんぎんうぉっち

（提供：ユニオンプロス）

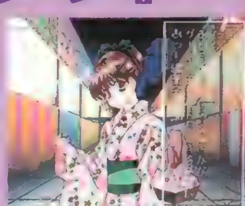
## 各3名 PSソフト

さあ、いよいよ夏休みに突入!! 暑さにも負けず、日夜PSをプレイしているキミに、ソフトをプレゼントだ！



### 19 モンスターファーム

▲市販のあらゆるＣＤからモンスターを作り出すという斬新なシステムが魅力の育成ＳＬＧ。
（提供：テクモ）



### 20 初恋ばれんたいん

▲高校２年から卒業までの２年間で、目的の娘をＧＥＴしよう。初恋がテーマの恋愛ＳＬＧだ。
（提供：ファミリーソフト）



### 21 トレジャーギア

▲恋人を救うために"生命の実"を求めて、入るたびに変化するダンジョンを探索するＲＰＧ。
（提供：未来ソフト）



### 22 バウンダリーゲート

▲すべてのフィールドが３Ｄで描かれ、画面切り替えなしで戦闘へ突入。迫力の３Ｄ・ＲＰＧ。
（提供：パック・イン・ソフト）

## 応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVOL.55（9月12日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。安心してご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合がありますので。あらかじめご了承ください。

私たちの心の中に、
今も生き続ける彼の勇気と情熱。
言葉では語りつくせない程の喜びと、
かぞえきれない程の感動を、
あなたと共にわかちあいたい。



KART DUEL Ayrton Senna 2

アイルトン・セナ カートデュエル2

**11月発売予定**



GAPS iNC 〒550 大阪市西区靭本町1-2-16 OTKうつぼビル
TEL.06-443-8230 FAX.06-443-8232 Homepage http://www.gaps-inc.com

# 竜の目覚めとともに、それぞれの運命が動き始めた。

ドラゴンが見つかる。鉱石を採掘する、坑道の奥で。小犬ほどの大きさの、生きたドラゴン。とうくに滅んだはずの生き物。大昔に世界を荒しまわった種族の末裔。発見されたドラゴンが、なぜ生き残っていたのかは、分からない。小さなドラゴンは、竜族の少年になる。絶滅しているはずの種族のことなど、知る者などいない。当然、身寄りもない。少年ははぐれ者として生活を始める。同じように社会からはみ出して、盗賊まがいの事をしている二人の少年、レイとティーポと共に。少年たちのときは、唐突に終わる。村の実力者に手を出した彼らを待っていたのは、遊びでは済ます事のできない、制裁だった。少年たちは、散り散りになった。竜族の少年は、二人を探す旅に出る。暗い、坑道の奥のほかには、彼の拠り所はその二人しかないのだから。だが、旅の中で、彼は悟る事になる。失ってしまった少年のときは取り戻す事ができないのだと。レイやティーポと以前のように、盗賊のまねごとをして、気ままに暮らすことなど、できそうにない事を。そして、彼は気づく。旅の途中、いくども彼を救うように目覚める、自分の中の大きな力に。伝説の中で、世界を滅ぼそうとしたと言われるドラゴンの力。それが何であるのか、知らなければならないと、気づく。竜族の事を知ると言うガーランドと出会い、彼は新たな旅に就く。ドラゴンの事を、そして自分の事を知るための旅に……。

## 「真の力が今、ためされる」。



**ブレス オブ ファイアIII**

CAPCOM



# 覚醒

リュウ

自身の内にあるものの
途方も無い大きさに立ちすくむ。
伝説の告げる
超絶的な「竜の力」
その真実に
一歩を踏み出す。

# 自分

ニーナ

ありのままで、あること。
王家に生まれ育った少女が、
いつしか見失ったもの。
少年との出会いが、彼女を
旅へと連れ出す。
衰えた翼の代わりに得たもの。

# そのさき


兆候
立
ティーポ
独りではなかった。
仲間がいた。
少年たちの時は、
終わらないと
思っていた。
レイ
生まれ持った牙を、爪を
ふるう事を恐れていた。
傷つけたく ないから。
しかし、それは、
抗う事に、真剣に向き合えない
自分への言い訳。
の運命へ。
CAPCOM

'97 9・11 ON SALE

PlayStation

CAPCOM®

[ドラゴン・ジーン]
旅の途中で手に入れる「ジーン=因子」。
ジーンの組み合わせで様々な属性のドラゴンに変身!
戦闘状況に応じて最強のドラゴンを見つけ出せ!!




[視点移動型マップ]
3Dポリゴンならではの
「遊べる!」マップを用意。
町の片隅や岩陰から、
アイテムを発見したり、
重要な情報を入手しよう。

[ラーニングスキル]
敵と特技をモノに出来る「見切る」
師匠に従事する「弟子入り制度」
など自由にキャラクター
メイキングが可能!

[個人アクション]
剣を振る、石を蹴るなど
各キャラクターごとに
異なるアクションを実現。
上手く利用して
謎と罠をかいくぐれ!!



※画面は開発中のものです。

[釣り]
シリーズに定番の「釣り」は大きくパワーアップ。
絶妙な竿さばきとリズミカルなルアー演技で
見事に魚を釣り上げろ!

**987通りの中から最強のドラゴンを見つけだせ! 竜伝説 第3弾!**

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY
おかげさまでロックマンは
10周年を迎えました。


株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 03-5950-4820 ・最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付・
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。




●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック!
http://www.capcom.co.jp/

カプコンのオフィシャルファンクラブ・カプコンフレンドリークラブ・1997年度会員募集中!
入会申し込み・お問い合せは、TEL 06(948)0555まで!

Antinos Records Inc.



きみと、うたで、つながってる。

NHKドラマ新銀河
「しあわせ色写真館」
主役決定!
12/15~12/18 (19:40~19:58)



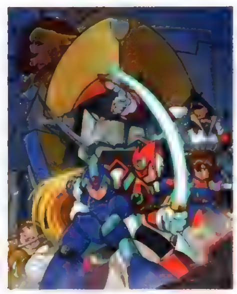

# 仲間由紀恵

## 4th SINGLE 8・1 IN STORE

[負けない愛がきっとある]

[One More Chance]

CD:ARDJ−5053 税込¥1,020



ROCKMAN X4

©CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHTS RESERVED

PS&SS用ゲームソフト カプコン「ロックマンX4」イメージソング

## [負けない愛がきっとある]



みすて♡ないで デイジー

テレビ東京毎週水曜25:45~

©永野のりこ・アスキー/デイジー製作委員会

テレビ東京「みすて♡ないでデイジー」エンディングテーマ

## [One More Chance]

**イベント決定!** 夏休み返上!みんなに会いに行くからね!!

| | | |
|---|---|---|
| 8/8 (金) | 東　京 | 石丸電気SOFT ONE　12:00~/14:00~ |
| | | ヤマギワソフト館　17:00~ |
| 8/15 (金) | 大　阪 | ディスクピア日本橋店　15:00~ |
| | 京　都 | ビーバーレコード京極店　19:00~ |
| 8/17 (日) | 名古屋 | タワーレコード名古屋近鉄店　13:00~ |
| | | ヤマギワソフト ナディアパーク店　15:00~ |
| 8/24 (日) | 仙　台 | 三野屋郡山店　14:00~ |
| 8/30 (土) | 広　島 | DEO DEO本店サテライトスタジオ 時間未定 |
| 8/31 (日) | 福　岡 | 福岡ドーム「コミックネットワーク in 福岡ドーム5」時間未定 |

●総合インフォメーション　アンティノスレコード 3475-7411



PlayStation
美少女対戦ジグソー
予約キャンペーン実施中!
どきどき♥
Wチャンス
下の応募券を官製ハガキに貼って、「どきどきシャッターチャンス☆」を予約したお店のハンコをもらってね。
そのハガキを日本一ソフトウェアまで送ってくれた人には、先着で1000名様にオリジナルファンブックをプレゼント! さらに、初回版を買ってくれたみんなには限定特典の超特大オリジナル描き下ろしポスターが付いてくるよ!!
キャンペーン期間
'97年8月31日まで(当日消印有効)
Wチャンス
応募券
※ご注意:予約キャンペーンの当選の発表はファンブックの発送をもってかえさせていただきます。応募ハガキには、必ずご自分の住所・氏名・電話番号を明記の上、右下の住所までお送り下さい。予約したお店のハンコが押されていないハガキは無効となりますので、ご注意下さい。
ドードン予約してね♥
どきどき
シャッターチャンス★
~恋のパズルを組み立てて♡~
豪華声優陣を起用!!
♪テーマソング
『二人の時間を永遠に』
神崎 唯(菊池志穂)
神崎 唯(菊池 志穂)
花咲 早苗(宮川 香月)
黒木 レイ(山田 美穂)
神庄 千冬(松下美由紀)
ユグドラル双樹(瀧本富士子)
園浦 可奈莉(藤野かほる)
佐藤 涼子(田村ゆかり)
如月 玲香(神宮司弥生)
イラスト・森島 剛
'97年10月発売予定
予価5,800円(税別)
日本一 SOFT WARE
株式会社日本一ソフトウェア
〒509-01 岐阜県各務原市鵜沼川崎町2-128-1 信廣ビル1F
TEL:0583(71)7239 FAX:0583(71)9309
"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


光速戦闘。
キミは、見切れるか?返せるか?
6機の"ニューロンキャリア"が繰り広げる、超高速戦闘。
今までにないハイスピードロボットバトルの登場だ。
PS待望の本格的3Dロボットアクション、プロジェクト・ガイアレイ。
PlayStation
PG
PROJECT GAIARAY
プロジェクト ガイアレイ
大迫力!多彩な攻撃バリエーション
遠距離攻撃はもちろん、近距離ではタックルやキックなど迫力ある攻撃が可能だ。
スペシャルアタックゲージ搭載
"しゃがみ"でゲージをためてスペシャルアタック!一瞬の怯みが勝負の分かれ目になることも!
SE
SHOEISHA
株式会社翔泳社　港区南青山2-18-2竹中ツインビルB館3F
©1997Shoeisha Co.,Ltd/制作:アール デザイン協力:アートミック
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
▶ガイアレイホームページ開設　http://www.shoeisha.co.jp/enter/gaiaray/top.html◀



PlayStation
SEGASATURN
「人生夢の如し」
……ならば夢、かなえちゃいます！
みんなで遊べる
ボードゲームの定番が
パワーアップしてついに登場
超一流のF1レーサーになって、
スーパーモデルを奥さんにして、
ついでに美術館のオーナーになって、
それからえーっと…
というキミ。DX人生ゲームIIは
職業選択の自由はもちろん、
物件マスで作れる建物の種類がぐっと増えたゾ！
ホテルや水族館、競技場を建てられる！
オーナー気分を楽しもう！
とりあえず人生を
オモシロおかしく
楽しめればいいもんね
というせつな的なキミ。
DX人生ゲームIIはイベント数が
前作の約2倍で、2,000種、
爆笑ギャグ満載だ！
ミニゲームも大増量で
たっぷり楽しんでもらいましょう！
地味でもいい。
貧しくてもいい。
正義の味方になって、
地球の平和を守りたい
という心清らかなキミ。
DX人生ゲームIIは知力・体力・センスの
パラメーターに“モラル”が加わったゾ！
勝負は別にして、キミの
“いい人”人生をたたえてあげよう！
スチュワーデスになって、
Jリーガーと熱烈な恋愛！
結婚したら子供を11人
生んでサッカーチームを作っちゃう！
というアナタ。DX人生ゲームIIは
恋愛～結婚イベントがさらに充実！
それと、意中のヒトとプレイするならば、結婚相手に
カレの名前を登録してさりげなく
プロポーズしてみたら？
世界中を旅して
冒険にいっぱい、
波乱万丈の
人生を生きてみたい
というワイルドなキミ。
DX人生ゲームIIは“旅行しマス”が新追加！
止まればツアーガイドが海外マップにご案内！
旅行はチャンスもあるけどリスクもあるゾ。
行くかどうかはプレイヤー次第だ！
THE GAME OF LIFE
DX人生ゲーム®II
対応機種：プレイステーション
セガサターン
NOW ON SALE
価格：￥5,800（税別）
ジャンル：ボードゲーム
人生、いろいろある
イベント総数はなんと2000種以上！
人生、お金がすべてじゃない
パラメーターに“モラル”が加わった！
人生、たまには遊ばなきゃ
ミニゲームがいっぱいで、おトク！
人生、生き方が顔に出る
1億以上の顔が作れるモンタージュ！
このソフトはセブン-イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スーパーの各店でも販売しております。但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
―あそびは文化
タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©1960 LINK RESEARCH CORP
©1997 MILTON BRADLEY COMPANY
©TAKARA CO.,LTD. 1997
PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD.
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の
周辺機器ソフトウエアを表するものとして表示を承認したものです。
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA®

# 攻略Station

ゲーム最新最強の攻略ページ

How to win




ダービースタリオン
ラングリッサーI&II
攻殻機動隊
マリーのアトリエ

イラスト／猫有馬

# ダービースタリオン

牧場経営を軌道に乗せるには？　とか本当に強い馬をつくるには？　などさまざまな疑問に答えるぞ。

| 発売中 競馬SLG | ▶¥6,800　▶アスキー ▶MC(5ブロック) |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

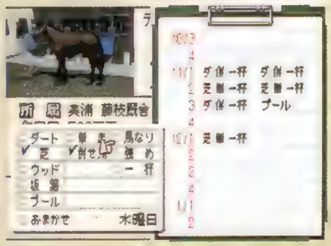
調教での併せ馬のシーンで、併走する馬に先着するだけでうれしいのは、私だけでしょうか？　プールでの調教シーンの馬に愛を感じるのも私だけでしょうか？　牧場の柵の中を歩く姿を見ると、我が子を見る親のような気分になるのは私だけですか？　愛してあげてくださいよ。自分の子どものように、でも、どうしてウチの子はとっても弱いんだろう。相変わらず、強い馬を作るのは難しい。だからこそ、今日も眠らずゲームにいそしむ。（背徳ＫＩＮＧ）

## まずは1億円 そこから強い馬をつくる本当の闘いが始まる!!

ビジュアル面やシステム面でさまざまな改良が施され、その上、新種牡馬や新繁殖牝馬も大幅に増加したため、格段に楽しめる要素が増えたＰＳ版『ダビスタ』。今回は、序盤の資金の稼ぎかたから、ＧⅠを取るための方法。そして、ブリーダーズカップ（以下ＢＣ）で勝てるような馬の作り方まで、リプレイも交えて、段階に応じて攻略していくぞ（最後は名人横井の特別講義つき）。自分のレベルに合わせて活用しよう。なお、プレイする前に１つ覚えておいてほしいことがある。それはリセットについて。セーブデータがあるからといって安易にリセットをかけるとＢＣ登録時にⓇというマークがつくので注意しよう。

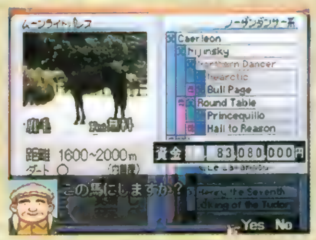


▲はなからリセットを活用して馬づくりをしようという人ならいいけど、何気にリセットしてⓇと付いたら悲惨この上ない。



▲調教して、レースに勝ち、お金を稼ぎ、強い馬をつくり、また、レースに勝つ。このサイクルでゲームは進行していく。

### 1 最初の難関は1億円の壁!

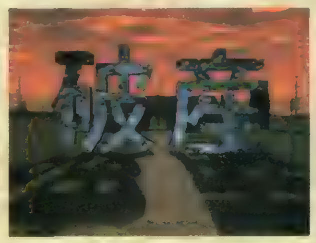



▲種付けなどの基本的なことは、しっかり覚えておこう。速い馬をつくるために必要なインブリードやニックスに関する知識は、後々まで、役に立ってくれるぞ。

ゲームを始めた直後の所持金額は、２,000万円。そして、手元には初期繁殖牝馬が１頭いるのみ。この金と初期牝馬を使い、まずは１億円ためることを目標にしよう。なぜなら、所持金が１億円になって初めて腰を据えて、強い馬づくりに専念できるようになるからだ。安い繁殖牝馬から、能力の高い競走馬をつくるため、まずは最低限の知識を身に付けよう。



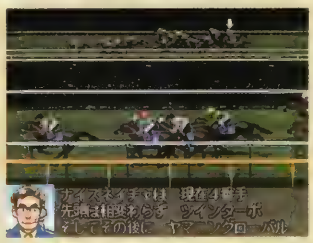

▲初勝利は、なにものにもかえがたい感動をあたえてくれるだろう。



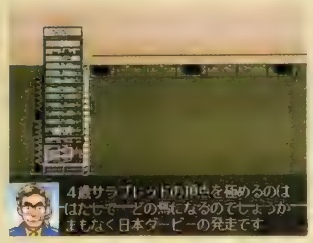

▲小さな失敗が破産につながる。スタート直後が一番危ないのだ。ダビスタで難しいのは、出だしの資金難をどう乗り越えるかにつきる。がんばってお金を稼げ！

### 2 次に目指すは全GⅠ制覇!!

ある程度の資金が確保できるようになったら、このゲームの第１の目的、全ＧⅠ奪取を考えて、それに合わせた馬づくりをしていこう。対象となるＧⅠは全部で16（国内のみ）用意されていて、すべて取ればエンディングを迎えることができるぞ。かなり道のりは険しいが、プレイヤーの手腕によっては、多くの殿堂馬（ＧⅠ３勝以上）をつくることも可能だ。



▲ＧⅠともなれば、ライバルたちは有名馬が揃っている。前作までの出馬数12頭が、今回からは16頭に増え、そのぶん層も厚くなり、勝つことが難しくなっているのだ。

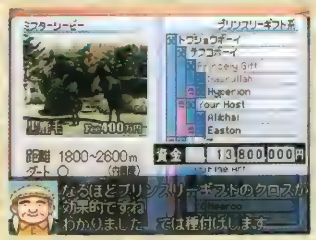



▲だれもが憧れるダービー。自分の馬に勝利は訪れるのか？




▲ＧⅡ、ＧⅢにも強敵が多く存在しているぞ。そのすべてを集めることは、大変な苦労を伴うだろう。それだけに、やり遂げたときの達成感はたまらないだろうけどね。

### 3 最終目標はBCでの勝利!



▲ＢＣはさまざまな条件のもと行われる。インブリードやニックスなどの配合はもちろんのこと、一度の調教たりともおろそかにできない。努力なくして、勝利はやってこないぞ。

プレイヤー同士が作り上げた競走馬をメモリーカードに保存して持ち寄り、様々な条件のもとで競い合うことができるのが、ＢＣの醍醐味だ！　競い合う目的はただ１つ「だれよりも強い馬をつくる」ということにつきる。いくら、ゲーム内の馬に圧勝しても、そんなのは序ノロ。ＢＣでは、配合、調教、すべてにおいて完璧な馬づくりが要求されるのだ。




▲ＢＣでの勝利こそ、真の勝利と呼べるものだろう。



▲あまりのスピードに、画面から消えてしまうということもあった過去のBC。今回も画面から消えるような馬が出現するのだろうか？　また、どんな配合理論が飛び出すのか？

# 初級編 リプレイ 背徳KINGの 私が1億円貯まるまで



某編集部での2年間のバイト生活で得た、勝負根性と、厳しい調教にも耐えられる丈夫さがウリの男。

## ●経営方針と抱負●

**経営方針はムダを少しでも省き、馬をビシバシ調教して育てること。抱負は、できるだけ短い年数で、所持金1億円を達成して牧場経営を軌道に乗せること。**

### ●最初の種付けが肝心!

今回のリプレイで使用した初期繁殖牝馬は、タケノマジックとなった。この馬は、ネイティヴダンサー系の繁殖牝馬（※1）で、プリンスリーギフトやネイティヴダンサーなど、効果的なインブリードを持っている。最初はネイティヴダンサーのインブリードでスピードUPとスタミナUPを狙って、底力Aのデインヒル(種付け料500万、ノーザンダンサー系）を付けてみた。これが無事、受胎して生まれたのが、牝馬デンゲキダンサーだ。牝馬なので、引退後、繁殖にも回せるということでまずは一安心といった感じだ。また、ノーザンダンサー系だと繁殖入りしたときにニックスを狙いやすいというところもポイント高い。カレンダーを一気にとばし、2年目の種付けで種牡馬として選んだのが、ミスターシービー(種付け料400万、プリンスリーギフト系)。プリンスリーギフトのインブリードでスピードUP＆早熟化を狙ってみた。しかも、この組み合わせだと3×4の配合（奇跡の血量）となるので期待できそうだ。ただ、この2頭の種付け料だけでも、900万の出費となってしまった。破産を防ぐための手段として実行したのが、2頭目の牝馬出産を終えたタケノマジックを売却することだった。4年目を迎えたときには所持金額は1,000万弱と牝馬2頭になっていた。デンゲキダンサーを5月の第3週から厩舎入りさせ、調教を重ねていった（※2）。調教メニューは、1月単位に、第1週目には芝・単走・一杯と坂路でスピードを磨き、第2週目には勝負根性とスタミナを養うためにダート・併せ馬・一杯を2回、第3週目には第1週目と同じメニューをこなした。そして疲労を抜くため、第4週は何もしないか、プールのみとした。これを繰り返していき、7月第1週、最初に生まれた牝馬デンゲキダンサーのデビュー戦となった。3歳時のコメントは、早熟でスピードと勝負根性が高いといわれていたので期待は高まる。しかし、パドックのコメントでは、入れ込んでいるといわれ、新聞の印も△が4つ。初戦から勝ち上がることはできず、第2戦も接戦のすえ2着となる。しかし9月に出走した第3戦目、3歳未勝利戦では、圧倒的な一番人気を獲得し、初勝利を飾る。その後、順調に進み、4歳の1月にはオープン入りをはたしたのだ。そして、ステップレースである、GⅢフラワーカップに出場することに。現時点での資金は2,000万強といったところ。ここで勝てば一気に目標金額、1億円まで近づくことができるのだ！　パドックでは驚いたことに、デンゲキダンサーがダントツの一番人気となっていた（強い敵がいなかったのもある）。そして、レース本番での勝利。このおかげで、資金は5,000万を軽く超え、目標まであと半分と迫る。その矢先、デンゲキダンサーに骨折のアクシデント。「幸い軽いものだったので…」というコメントを聞いたが、4月前に引退。繁殖への道を進ませ、サンデーサイレンスの種を付けることにし、ノーザンダンサー系とヘイルトゥリーズン系のニックスを狙う。一方、タケノマジックの2頭目の産駒は1勝もすることなく引退。そして、デンゲキダンサーの子ども、デンゲキサイレンスがデビュー。2戦目を勝利で飾り、その後、葉牡丹賞を勝ち上がり、オープン馬となる。計10年目の5月の4週目の葵ステークスで、5度目の勝利をあげて、めでたく1億円を達成したのだ。

## 写真で綴る1億円までの道のり

ゲーム開始から始めて、所持金を1億円以上にすることを目的として始めたリプレイは、意外に長い期間がかかってしまった。ここではリプレイの流れに沿って、写真で紹介していこう。ゲーム中におこったアクシデントに対しての、対処法や繁殖のコツなどを掲載しているので、プレイするときの参考にしてほしい。



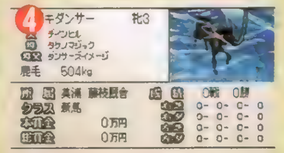
▲初期繁殖牝馬の中で、担当者が一押しするタケノマジック。なかなか、資金が稼げないというプレイヤーは、狙ってみてもいいかもしれないぞ。オオシマナギサなんかもいいね。



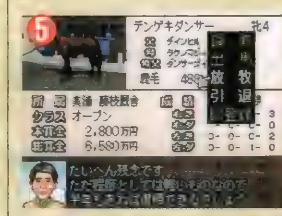
▲生まれたのが、牝馬ならば引退後、繁殖に回せるのでお得。しかも、繁殖に使わない場合も、戦績に関わらず、売れば必ずいくらかの資金が手に入ることも魅力だろう。



▲タケノマジックの売却価格は、400万。必要のなくなった繁殖牝馬は、若いほうが高値で売れるので、序盤の資金難のときには早めに見切りをつけて、売ってしまうのもいいだろう。



▲調教は馬の3歳時のコメントなどをもとに、長所を伸ばすように行う。ただし、資金に余裕のない場合は、デビュー後すぐ活躍できるようにスピードだけを上げるような調教もいい。



▲ゲーム中に起こるアクシデントはさまざま。骨折などのケガは無理な調教や、馬に負担のかかりすぎるローテーションによって起こりやすくなるので注意したい。




▲1億円を稼ぐのに約10年かかった。これである程度、自由に配合などにとりかかれるだろう。ここからが本当のゲームのスタート地点といったところだろうか。

## 考察&分析

### ●初期牝馬に何を付けるか(※1)

もちろん初期牝馬によって変わるが、まず注意したのはあまりに濃いインブリードは危険だということ。インブリードとは、同じ祖先の血を掛け合わせ、その特徴を強く出すこと。すなわち、近親配合となりやすいのである。近親配合で起こりやすい弊害は馬の虚弱化で、これによって能力は高くても、極端に身体が弱い馬が生まれてきたりするのだ。とはいえ、適度なインブリードは効果的で、スピードUPやスタミナUPなどを引き出せるぞ。以下には担当者オススメのインブリードをあげておいたぞ。

グレイソヴリン（スピード／底力UP）
ボールドルーラー（スピード／ダート適性UP）
ネイティヴダンサー（スピード／スタミナUP）
プリンスリーギフト（スピード／早熟化UP）

### ●おまかせ調教との比較(※2)

調教はプレイヤー自らが行うのが普通だが、自動でコンピュータが調教をしてくれる「おまかせ厩舎」に頼むこともできる。今回のケースで、1頭の馬を同じ期間、藤枝厩舎におまかせを頼んだ場合の戦績と、自分で調教した場合の戦績を比べてみた。対象となる馬は、リプレイに登場したデンゲキダンサー。おまかせの調教内容は、ダートや芝・併せ馬・一杯と坂路調教が基本だ。基本的には、リプレイの調教と同じに見えるが、芝を併せ馬で一杯に追っているぶん事故の危険性も高く、レース間隔も短くするので、疲労がたまっていく感じだ。おまかせの4歳時までの戦績は11戦3勝、オープンクラスに入っていたが重賞勝ちはない。一方自らが調教したほうは9戦5勝でオープンとGⅢに勝利した。

### ●1億円稼ぐための注意点

一番注意しなければならないのが、馬の故障だ。馬が故障するということは、レースに出られないのだから、お金が手に入らないということになる。とくに、馬が死んでしまう事態だけは避けたい。それには、馬の疲労がある程度感じられたり、パドックでのコメントで使いすぎているといわれたら、放牧して、疲労を回復させてあげることが重要だ。1カ月だけ牧場に戻す短期放牧も有効な手段だ。

2歳時や3歳時のコメントや、調教中に言われる「この馬はダートのほうが走る」などのアドバイスをもとに、馬にあったレースを選ぼう。

牝馬などは、走らなくとも繁殖にあげ、安定Cの種を付けてみよう。信じられないような、強い馬が生まれてくるかも……。

イラスト／カリジュン

DERBY STALLION

中級編 リプレイ

# バオウ中里の G I、そして殿堂馬への道

## ●経営方針と抱負●

**抱負っつーても、やるしかないんですが(笑)。経営方針というより傾向だけど、あまり冒険はしないほうかな。とりあえず所持金3億円から殿堂馬を目指します。**



馬券は最近やってないらしいが、データ収集だけはかかさない。愛読書は「競馬ブック」という生っ粋の馬ゲーライター。

### ●G I の花を咲かすには?

G I 取るまでやれって簡単に言うけどさ、いい繁殖牝馬がロクにいない状態の牧場じゃあ、道のりは険しいぜ。繁殖牝馬がそんなに大事かって? そりゃそうだ。「母なる大地」なんて言葉のように、繁殖牝馬はいわば土。いくらイイ種牡馬の種をまいても、その土地がよくなきゃ、名馬という大輪の花はなかなか咲かないものよ。ま、それでも現在の資金は3億。順調にいけばG I 勝利も近いな。

### ●種牡馬選びは「問題」です

厩舎を見ると、以前に生産した馬がまだ現役。この所有馬たちの父親はダンシングブレーヴ、バレスミュージック、ソヴィエトスターである。さてここで問題。この種牡馬に共通する点はなんでしょう? 正解は種牡馬データで実績がAであること。実績は産駒の能力に直結するから、これを重視するのは基本なのだ(※1)。え、全部ノーザンダンサー系でもあるって? それがわかると話は早い。じつは所有馬の母親は、ホクトヘリオス産駒(ヘイルトゥリーズン系)とバンブーアトラス産駒(リボー系)。つまり、ノーザンダンサー系とはニックスになるわけだ。俺はニックスは積極的に使う。だってニックスと面白配合はデメリットがないからね。

### ●仔馬の見込みとセリ市の目利き

さて時は7月、セリ市の季節だ。牧場にいる2歳馬は見込みがないようなので、2歳馬市場に顔を出してみっか。ああ、素質のある馬は、馬を見たときに牧場長が「素質がある」と言うからね(※2)。そのコメントが半年経っても聞けなかったんで、ダメと判断したわけだ。さて、セリ市ではまず、牧場長のコメントを聞かねば。俺はこのとき「いい配合」と言われた馬を重視する。こういう馬はニックスか面白配合だからね。で、その基準で調べたら、1頭いいのが見つかった。父タマモクロス、母メルティングポイントという血統の馬で、どうやら面白配合らしい。値段は5,000万と高いが、セリをしたら6,500万で落札できた。後の能力チェックではスピード、スタミナ、勝負根性、気性のすべてにすぐれてると出たから、この方針で買って正解だったなぁ。

### ●おまかせの弱点見たり!?

うー、勝てん! あれから数年が経ったがG I に手が届かない。しかも何度も2着に甘んじるという運のなさ。……こりゃおまかせ調教しっぱなしがいかんのかな?(※3) いやね、どうもおまかせ厩舎って、併せ一杯とかあまりしてない感じだからさ、勝負根性が養われてないんじゃないかって。でも、森山厩舎に預けた馬は自分で併せ調教してるしな。ただ、あそこは調子が落ちても復調させようとしないから、自分でやらないとね。

### ●勝つときはあっさり勝てるものです

しかしその後事態は急展開。あの2歳馬セリ市で買った馬が、皐月賞2着後ダービーに間に合わず、ダメ元で出した宝塚記念で、あっさりG I 制覇! で、やつはこの後もG I を勝ち続け、結局5歳までにG I 5勝で殿堂入りを果たしてしまった。結局のところ、おまかせだろうがなんだろうが、強い馬を手に入れればG I は勝てると。しかし、俺が苦心して生産した馬よりも売ってる馬のほうが強かったとは、スーパートホホ大戦Fって感じ。

REPLAY

## 写真で見るG I 奪取までの道のり

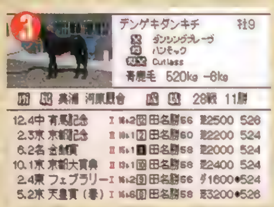
しかし、こうして振り返ってみると、じつに2着が多いんですよ、俺って。2着の回数ならG I 勝ち数の数倍はあるぞ。しかし当然ながら、こんなのは全然記録に残らない。やっぱり勝負とは勝ち切らないとダメってことだよ。やっぱレース前にカツ丼食うとか、縁起かついだほうがよかったかなぁ?



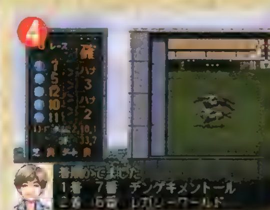

▲スタート時の状態。所持金が3億あれば、お台5,000万クラスの中繁殖牝馬が余裕で買える。このクラス以上の繁殖牝馬を数頭確保できれば、G I への道は確実に近くなるだろう。



▲しかし所有馬はG I で惜敗の連続。このデンゲキオヤジは、天皇賞(春)で2着後に高松宮杯に出走という、ナリタブライアン状態で挑んだがやっぱり勝てず。3着でした。



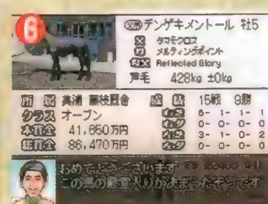

▲デンゲキダンキチは9歳まで走ってG I 入着数しれず。この寸足らず加減がメジロファントム、ランニングフリー、カミノクレッセなどの善戦マンを彷彿とさせるのぉ……。




▲勝てるときはホントあっさり。早熟でもないのに、4歳でガレた状態でレコード勝ちしたのがこのデンゲキメントール。天皇賞(秋)もレコード勝ちなうえ、天皇賞は3回連続制覇した。



▲天皇賞(春)に勝ちG I 4連勝。その勢いで5歳夏にはキングジョージに挑戦した。結局6着に敗れたけど、直線残り100mまで先頭だったから、けっこうがんばったよな。




▲結局5歳で引退させたけど、G I 通算5勝で、文句なく殿堂入りでした。……しかしこんなに成績がよくても、市場馬じゃ全然うれしくないぞ。やっぱ自分で生産した馬で勝たにゃあな。

## 考察&分析

### ●種牡馬の能力の優先順位(※1)

リプレイでは種牡馬の能力は実績重視となっているが、その他の能力はどうだろう? まず注意したいのは安定。安定はAの場合、産駒の能力にバラつきが少ない。つまり、弱い馬はできにくいが、特に強い馬も生まれにくい。逆にCの場合は、弱い馬が生まれやすいが、非常に強い馬が生まれる確率も高いのだ。これを考慮すると、高い繁殖牝馬から確実に走る産駒がほしい場合は安定Aで、安い繁殖牝馬から強い馬をつくりたい、最強レベルの競走馬をつくりたい場合は安定Cがいいだろう。その他の能力は底力、次に気性を考えるべき。なぜ底力を優先するかというと、気性難より臆病を矯正するほうが難しいからだ。健康は調教しだいで克服できるので、あまり深く考えないほうがよい。

### ●馬の能力の見極め(※2)

馬の能力判断は2歳時、3歳時のコメントで判断できるが、リプレイでは2歳時にすでに判断をすませている。これはなぜか? これは馬が売却できるのは2歳までということと、3歳時では総合的な判断ができないことが理由である。後者は、「素質がある」といわれながら、3歳時にコメントがないケースでもG I 級の馬はいるが、言われない状態で3歳時に「スピードがある」とコメントされても走らないことが多いからだ。3歳時のコメントは2カ月周期で繰り返されるが、このとき注意したいのは晩成タイプの馬の場合。晩成タイプは3歳時もスピード能力がアップしているので、1〜3月には言われなかった「スピードがある」というコメントが、後になって表示されることがあるのだ。

### ●おまかせ調教の利用をひと工夫(※3)

PS版のおまかせ調教はSFC版よりはるかに便利で、放っておいてもほとんど問題がないほどだ。とはいえ、やはりCOMの思考には限界がある。たとえば、競走馬のデビュー時期は、その馬にあった時期ではなく、厩舎の方針である程度決まっている。よって、まだ能力的に勝負にならない晩成馬を9月までにデビューさせようとする調教師がほとんどだ。また、馬体重が減少している状態では、馬体重が回復するまで調教しないケースも多い。出走レースの甘さも問題だ。こうしたことをふまえ、新馬戦は馬の成長に合う時期まで出走させない、馬体重減の状態では馬なり調教を自分で行うか放牧に出す、出走レースをよく確認するといった、COMのサポートをしていくことが重要なのだ。

DERBY STALLION

# 特別講義 横井顕の BCで勝てる馬のつくりかた

## ●経営方針と抱負●

**資金も貯まり、GⅠを獲得し、牧場が軌道に乗ってきた。次は、対戦へ向けて強い馬を目指してみよう。BCで強い馬をつくる方法は、前作とどう変わったのか?**



初代アスキー公認ブリーダーズカップの覇者。数々の理論を打ち出してきた「ダビスタ」界におけるカリスマ的存在の1人。

### ●まず配合の選択から。

強い馬を目指すには、まず配合の選択から(※1)。前作では、安定A・実績Aの種牡馬と市場取引繁殖牝馬との配合で質の高い自家生産繁殖牝馬をつくり、それに安定Cの種牡馬を付けて爆発させるという方法がセオリーだった。特に気性がAの種牡馬が好まれ、アンバーシャダイ・スイフトスワロー・レインボークエストといったあたりは父・母父いずれも優秀で、よく用いられた。このへんは今回でも大幅には変わっていないはず。種牡馬の数が増え、より選択肢は広がったものの、基本は同じだ。ただ安定Aの練り直しがはかられた模様で、安定Bや安定Cでなくてもわりと高いレベルの馬を生産することができる。

そして生産に重要な要素……インブリード・ニックス・面白配合の3つ。これらは今回もしっかりと健在だ。ある程度バランスが変わったにせよ、これらをすべてないがしろにして強い馬は生産できないだろう。

インブリードは、スピードUPや底力UPの効果を持つネアルコ・ハイペリオンなどが重要。今回はアウトブリードにも可能性があると噂されているが、今のところアウトブリードで特に強力な効果が発生するようなところは見受けられない。ただ、インブリードが1本でもあると、それが気性ダウン効果のものであるなしに関わらず、気性にやや悪影響が出る。レース中の動きがだいぶ自由になったこともあり、気性の良さの重要性はかなり増したと見られる。このあたり、インブリードの弊害が現れてくる可能性がある。

ニックスは3つの要素の中では一番後回しにされてきた。今回も目立って強力な効果は見受けられない。ニックスはスピードとスタミナを補強し、気性や勝負根性には影響を与えない。地味だが確実に効果があるものであり、インブリード1～2本分くらいの効果があるものと思って良い。

面白配合は前作とほぼ同様。きちんと勝負根性の底上げがされ、スピードやスタミナの爆発の上限を高める効果を持っている。最強を目指すのなら、まず入れなければならない要素である。今回も最優先項目としていくことになるだろう。

調教は、一部前作と若干効果が違うものの、基本的なところはほとんど変わらない(※2)。デビュー前はダート・併せ・強め中心、デビュー後はダート・単走・強め中心。早熟馬やスピード馬の場合は、芝調教をある程度混ぜてやると良い。併せ馬の回数は、前作ほど多くする必要はない。今回は勝負根性の伸びがわりといいようである。なお、おまかせ厩舎は、ある程度以上のレベルの馬になるとまずずきちんと完成させてくれない。何か、能力UPより体重や体調の維持を中心にメニューを選んでいるような感じなので、大事な馬は自分の手で育てよう。

BC登録は、最盛期の絶好調時に。今までのようにBC登録用の調教を1年・2年と積むのは、あまり効果がないようである。また逃げ一辺倒のBCに今回は落とし穴があるとかないとか。これはさまざまなBC大会が始まってみないと、具体的なようすはちょっとわからないところだ。

あと、レース中に故障したりしたときにリセットボタンを押すことがあるかもしれないが、BC大会によってはⓇ馬が別扱いになるかもしれない。特にゲームの動作自体に影響は何もないが、やり直しはほどほどに。

## BCに勝つ馬をつくるまでの道のり

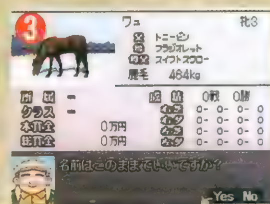
基本的にBCを目指して馬をつくるのと普通に馬を育てるのはそんなに違いがあるものではない。単に効率を優先しているだけ。特に避けるべき点だけ注意すれば、後は自分で好きに育てるのが一番面白い。とりあえず基本を押さえ、自分で自由にアレンジできるようになろう。



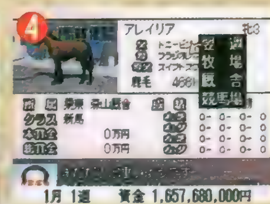
▲初代で完成させるか、それとも自家生産の繁殖牝馬をつくって代を重ねていくか。いずれにせよ配合を考えるときは最後に付ける種牡馬からさかのぼって決めるようにしよう。



▲インブリードは重要だが、かけ過ぎは禁物。今回は脚部不安馬の育成が非常につらい。また、気性難のインブリードもリスクは大きい。このあたりに気を付けて配合を考えていく。



▲馬名は生まれた時に付けるが、入厩時にも決めることができる。生産段階ではどんな適当な名前を付けておいても良い……ということになるか。時間を有効に使うならやはりこうなるかも。



▲調教は、3歳1月1週から始めてしまって構わない。3歳時コメントをすべて確認したらリセットし1月1週に戻って入厩させてしまうという手は、今回もしっかりと使えるのだ。



▲調教はおまかせモードにしておいてはいけない。勝負根性のある馬は併せ・強めを、落ち着きのある馬は併せ・一杯を多用していく。芝とダートのバランスは、馬によって微妙に変える。



▲GⅠ勝ちを重ねていくうちに、ハンデはいつしかMAXにたどり着く。対戦時の騎手の乗り替わりを防ぐため、こうなってからBC登録をしたい。強い馬の集うJC等で圧勝すれば一発だ。

ダービースタリオン

## 考察&分析

### ●どんな繁殖牝馬を購入するか

市場取引繁殖牝馬の数は、一気に増えた。今までシリーズから消えていった馬も大部分復活し、しかしニックスや面白配合といった概念が次々と導入されてきた今、過去の牝馬も使い方がちょっと変わってきそうだ。

基本的に、あまり安い牝馬から良い馬はつくれない。だいたい目安として、お台1億円以上の馬と見ていこう。高額牝馬の顔ぶれは、あまり変わっていない。パリティビット・サヨナラ・スローバラード・ピュアモルトなど、強い牝馬は今まで通りの強さで登場する。また前作で人気あったミッドナイトアールティ・プチカプリース・プラチナロゼカラー。このあたりも今までと同じように使っていけそうだ。ただし、それなりに出費も痛い。

### ●BCへ向けての配合(※1)

高額繁殖牝馬に高額種牡馬を付け、質の高い自家生産繁殖牝馬をつくると後々楽になる。繁殖に上げる牝馬はスピード・スタミナ・落ち着きがあるとベスト。特にスピードを重視したいので、ノーザンテースト・ジェイドロバリーなど短～中距離種牡馬を付けるのが望ましい。または安定Cのスイフトスワローなどでスピード爆発を狙うのもGOOD。そうしてつくった自家生産繁殖牝馬に、サンデーサイレンス・ブライアンズタイムなどの種牡馬を付ければ、安定してハイレベルの馬をつくることが可能。さらに上を目指すなら、安定Cの種牡馬を付けるといいだろう。なるべく同じ系統の血で固めすぎないよう注意し、面白配合を生かしてスピードと勝負根性の恩恵をたっぷりと受けるのがコツだ。

### ●調教・レース出走はどうする(※2)

BCに向けて育てるときの注意点は、鞍上の騎手の乗り替わりをできるだけ防ぐためにハンデは目一杯上げておくこと。BCでは同じ騎手を乗せた馬がかち合った場合、より実績が高く人気の高い馬の方に騎手は乗る。それはハンデ戦に出走したときに課せられる斤量でわかる。牡馬66kg、牝馬64kgが最高だ。ここまで上げきっておくと、BCに行ったときに騎手の取り合いは少なくとも五分には持っていける。強い馬に強い勝ち方をすると、一気にハンデが上がる。1度でも負けると、相手の強さに応じてハンデが落ちる。BC登録が近くなったら、できるだけ負けないように努めよう。GⅠにバシバシ出走して連勝していれば、ハンデはおのずと最高まで上がるはずだ。

DERBY STALLION

# ラングリッサーⅠ＆Ⅱ

『Ⅰ』は最終シナリオまで。そして『Ⅱ』は分岐条件を含め、シナリオ18まで一気に大攻略だ。

7/31 S・RPG ▶¥5,800 限定版¥6,800 ▶メサイヤ ▶MC(2ブロック)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

S・RPGの最高峰として名高い「ラングリッサー」シリーズの原点となっている第1作目。その物語を引き継ぎ、システム面をさらに進化させた第2作目。この2つが1本のソフトで楽しめちゃうのは、やっぱスゴイこと（同時に攻略しているボクは疲労で倒れそうですが……）。今まで「ラングリッサー」を知らなかった人はコレを機会に！　また、知っている人も、もう一度あの感動を味わってみてはいかが？（Z佐藤）

## どんな難関も一撃突破！　『ラング』のポイントを徹底解説

「ラングリッサーⅠ＆Ⅱ」をプレイするうえで、これだけは覚えておきたい！　という5つのポイントをまとめて紹介。ただしここで紹介することは基本中の基本。戦いで勝つためには、これらをどう応用するかが重要になってくる。また、ここには紹介してないけれど、出現する敵に応じて雇う兵、初期配置の場所を変えるのも大切。このへんにも注意しながら戦っていこう。



▲戦闘開始時に配置されている敵をチェック。それに対して強い兵を雇うのだ。



◀応用力が大事。システムを上手く利用して、有利な条件で戦っていこう。

### ポイントその1 指揮官システムを把握しておこう



**範囲外で戦わせるな！**

指揮官は自分の周囲に指揮範囲というエリアを持っている。指揮範囲とは雇った兵隊たちを指揮できる範囲のこと。この範囲内で兵隊たちを戦わせると、戦闘能力をアップさせることができるぞ。自分の兵隊は必ず範囲内で戦わせるようにしよう。



◀範囲外で戦わせると、戦闘能力がガクッと落ちてしまう。

### ポイントその2 ユニット同士の強弱関係を覚えることも大事

各ユニットにはジャンケンのような強弱関係がハッキリ設定されている。これを知らずに戦うと負けは確実。下にまとめたので、チェックしておこう。

**例：A→B……AはBに対して強い**

- 歩兵：●ソルジャー ●グレナディーア など
- 騎兵：●ランサー ●ヘルハウンド など
- 槍兵：●パイク ●ファランクス など

（歩兵→槍兵→騎兵→歩兵）

歩兵は槍兵に強く、槍兵は騎兵に強く、そして騎兵は歩兵に強い。活用頻度が高いのでぜひ覚えておくように！

- 飛兵：●フェアリー ●ガーゴイル など
- 弓兵：●エルフ ●バリスタ など

（弓兵→飛兵）

弓兵は飛兵に対し圧倒的に強い。ただし飛兵は空を飛んでいるため、ほかのどのユニットに対しても有利に戦える。

- 霊・不死：●ゲル ●スケルトン など
- 僧兵：●モンク ●クルセイダー など

（僧兵→霊・不死）

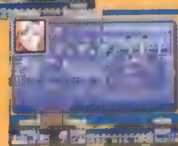
僧兵は霊や死霊、さらにゲルに対して強い。これらの敵が多く出現する戦いでは、僧兵を多めに雇うこと。

### ポイントその3 雇える兵、覚える魔法などを考慮してクラスチェンジ

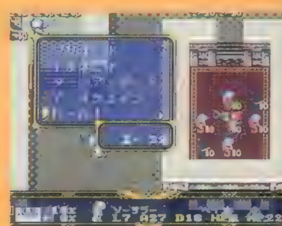
指揮官はレベルが10になるごとにクラスチェンジが可能になる。能力関係はすべて継承されるので、次のクラスを選ぶときはそれまでに雇えなかった兵、覚えていない魔法が設定されているクラスを選ぶのがポイントだ。



◀基本的に次のクラスは2種類から選択できる。



▶両方のクラスを見比べて能力を確認。



▲クラスチェンジを続けていけば、すべての魔法を覚えることもできる。

### ポイントその4 HPの回復方法

指揮官と傭兵ではHPを回復する手段が異なる。下に紹介した以外では、ヒールやフォースヒールといった魔法で回復可能だ。



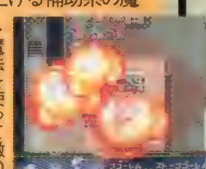

▲「治療」コマンドでHP3、MP2回復。




▼指揮官隣接。ターンの始めにHP3回復。

### ポイントその5 魔法を上手に使うのが勝利への秘訣

「ラングリッサー」の戦闘で魔法は必要不可欠。とくに敵にダメージを与える攻撃系、味方の攻撃力や防御力を上げる補助系の魔法が重要。これらを覚えていないと、戦いが苦しくなる場面も多いので、ゲーム後半までには会得しておこう。



▶魔法を使って敵の数を減らすのだ。



# ラングリッサー

## 中盤から後半にかけての難所をピックアップして攻略！

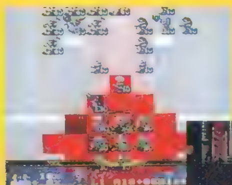
物語も大詰めにさしかかるゲーム中盤から後半にかけては、やはり難所の連続。その中でもとくに難しいと思われる4つのシナリオをピックアップして攻略だ。最後まで気を抜かずに戦っていこう。

| | | | |
|---|---|---|---|
| シナリオ1 | 王城脱出 | シナリオ11 | ダルシス城 |
| シナリオ2 | サルラスへ | シナリオ12 | ツインキャッスル |
| シナリオ3 | 襲撃 | シナリオ13 | 石像の街 |
| シナリオ4 | 死霊の森 | シナリオ14 | ウルフパック |
| シナリオ5 | 帝国軍親衛隊 | シナリオ15 | 邪竜のさけび |
| シナリオ6 | バルディア城の攻防 | シナリオ16 | 暗闇の中で |
| シナリオ7 | 砦の勇者 | シナリオ17 | 禁断の地ヴェルゼリア |
| シナリオ8 | 追撃 | シナリオ18 | 廃墟の中で |
| シナリオ9 | ワールの激流 | シナリオ19 | 地下神殿 |
| シナリオ10 | 湖上の城 | シナリオ20 | 闇の封印 |

## シナリオ12 ツインキャッスル

### 左右の部隊を合流させ、ディゴスを倒せ

マップ右側は敵が強く激戦地帯となるが、初期配置場所は決まっているので、何とか耐えるしかない。右側に配置された部隊は、ダメージを回復しつつ味方の主力と合流してから進撃しよう。



▼さすがに敵将ディゴスは強い！　アタックの魔法をかけた指揮官以外は戦いを挑むな。



▲右側に配置された部隊は、その下にいる敵槍兵を全力で攻撃。主力部隊の到着を待て。



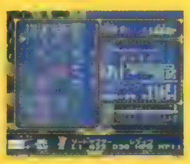
ダルシス帝国皇帝
ディゴス

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●ディゴスの撃破 | ●レディンの死亡 |

## シナリオ15 邪竜のさけび

### イフリートの協力を得てからドラゴンに立ち向かえ

ドラゴンを倒すには、マップ左上のほこらに封印されたイフリートの力が必要。ただし出現すると周囲の敵を攻撃し始めるので経験値が入手できなくなる。ある程度敵を倒してから封印を解こう。



▶配置できる部隊数は最高5つまで。



◀イフリートはマップ左上にいる。



◀イフリートでダメージを与えたら味方で倒し経験値を入手。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●ドラゴンの撃破 | ●レディンの死亡<br>●市民の全滅 |

## シナリオ16 暗闇の中で

### 僧兵と騎兵を雇い、モンスターと勝負

ゲルには僧兵。敵騎兵には槍兵。そのほかの敵には騎兵で対抗。防御力の高い敵が多いので強弱関係を有効に使い戦っていこう。最後のドラゴンはドラゴンスレイヤーを持った歩兵指揮官で攻撃だ。



▲宝箱からドラゴンスレイヤーを入手する。



▼アリ型のモンスターには騎兵で挑もう。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●ドラゴンの撃破 | ●レディンの死亡 |

## シナリオ20 闇の封印

### アタックの魔法を活用して戦いにピリオドを！

戦闘開始直後、すべての敵指揮官が一斉にメテオを使ってくる。LVの低い味方はこれだけで全滅してしまう可能性がある。これを防ぐには、敵の傭兵にかまわず指揮官だけを狙って速攻で倒すしかないぞ。ボーゼルやカオスと戦うときは、レディンの周囲には回復魔法とアタックが使える指揮官を置き、万全の態勢で勝負。カオスを倒せば感動のエンディングとなるぞ。



▶まずは中央の敵バリスタ部隊をメテオで攻撃だ。



◀ボーゼルに魔法は効かない。直接攻撃で戦うこと。

### 仲間と協力して戦うベシ



▲▶アタックの魔法で攻撃力を上げてからカオスに挑め。

混沌の象徴
カオス

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●敵の全滅 | ●レディンの死亡 |

ラングリッサー1＆2

# ラングリッサーⅡ

## 進行ルートや分岐条件を大公開!! シナリオ18までの難所も攻略だ

「Ⅱ」のシナリオは複雑に分岐しており、それによって物語の展開も大きく変化するようになっているのだ。さっそく、それぞれの物語や分岐の条件を解説していこう。表中のカッコ内の数字は、全シナリオでの通し番号だ。

| | |
|---|---|
| シナリオ1 | 序章 |
| シナリオ2 | 旅立ち |
| シナリオ3 | 光の神殿 |
| シナリオ4 | カルザス城の攻防 |
| シナリオ5 | 炎の中で |
| シナリオ6 | 聖地レイテル |
| シナリオ7 | 魔族の少女 |

### 光輝の末裔のシナリオ

「Ⅱ」の基本となっているストーリーが楽しめるルート。かつての英雄の末裔として、帝国のベルンハルト、闇のボーゼル、さらに混沌の神カオスと対峙していく。初めてプレイするときはこのルートを進むのがよいだろう。

| | |
|---|---|
| シナリオ8 | 空のかけ橋 |
| シナリオ9 | 老剣士の砦 |
| シナリオ10 | 猛将バルガス |
| シナリオ11 | 聖剣ラングリッサー |
| シナリオ12 | 鉄壁の騎士団 |
| シナリオ13 | 帝王ベルンハルト |

| | |
|---|---|
| シナリオ14 | 港の攻防戦 |
| シナリオ15 | マリオネット |
| シナリオ16 | 復活の魔剣 |
| シナリオ17 | 封印のかぎ |
| シナリオ18 | リベンジャー |

| | |
|---|---|
| シナリオ14(25) | 港の攻防戦 |
| シナリオ15(26) | 迎撃・イメルダ |
| シナリオ16(27) | マリオネット |
| シナリオ15(28) | 凍てつく炎 |
| シナリオ16(29) | デッドエンド |
| シナリオ17(30) | 復活の魔剣 |
| シナリオ18(31) | 封印のかぎ |
| シナリオ18(33) | 封印のかぎ |

### 帝国のシナリオ

| | |
|---|---|
| シナリオ8(37) | ゴーアヘッド |
| シナリオ9(38) | WANTED |
| シナリオ10(39) | 老剣士、立つ |
| シナリオ11(40) | 神秘の秘剣 |
| シナリオ12(41) | 悲しみの追撃者 |
| シナリオ13(42) | ジェノサイダー |
| シナリオ14(43) | 鉄壁の防御陣 |
| シナリオ15(44) | カルザス・陥落 |
| シナリオ16(45) | トライアングル |
| シナリオ17(46) | 愛妹ソニア |
| シナリオ18(74) | サッドアタック |
| シナリオ18(47) | ダークブレイカー |
| シナリオ17(51) | 悲色の大河 |
| シナリオ18(52) | 光、落ちて… |

### 闇のシナリオ

| | |
|---|---|
| シナリオ12(56) | 覇道 |
| シナリオ13(57) | 帝王ベルンハルト |
| シナリオ14(58) | ジェノサイド |
| シナリオ15(59) | カルザス城陥落 |
| シナリオ16(60) | 真魔剣アルハザード |
| シナリオ17(61) | 闇の使者 |
| シナリオ18(62) | 波頭に散りて |

### 覇道のシナリオ

| | |
|---|---|
| シナリオ17(66) | 覇者の道 |
| シナリオ18(67) | 青竜の炎 |

**・帝国軍では…**
帝国皇帝ベルンハルトの配下に加わり、光と闇と対決。武力によって大陸の統一を目指す。

**・闇の軍では…**
闇の皇子ボーゼルの野望に手を貸し、光と帝国と戦っていく。そしてラストは……！

**・覇道軍では…**
この力を信じ、すべての勢力を敵に回して戦うというルート。最後には伝説の英雄との対決も！

## 分岐の条件はいろいろ

今回攻略するシナリオ18までには合計8か所の分岐ポイントがある。しかしながら分岐そのものは、オープニングのキャラメイク時から始まっているのだ。そのへんを注意しながらゲームをプレイしていこう。

### シナリオ7 魔族の少女



▲この選択で物語が大きく分岐する。



▼ソニアはロウガが接近すれば説得可能。

シナリオ2でレアード、5でゾルムを撃破していなければ、戦闘終了後に分岐イベントが発生。レオンからの誘いを断ると光輝シナリオ8へ。受けると帝国シナリオ8(37)へ進めるようになる。

### 光 シナリオ13 帝王ベルンハルト

ボーゼルを倒した場合はシナリオ14へ。ベルンハルトを倒すと14(25)へ進む。



◀2人の能力はほぼ同じ。



◀どちらを倒すかはキミ次第！

### 光 シナリオ14(25) 港の攻防戦

15ターン以内にバンパイアロード、エスト、オストを倒せば15(26)。倒せなければ15(28)へと進む。

### 光 シナリオ17(30) 復活の魔剣

クリア後にラーナを仲間にするとシナリオ18(31)。アーロンを仲間にすると18(33)へ進む。

### 帝国 シナリオ11(40) 神秘の秘剣

レオンが剣を取ると12(41)。エルウィンが取ると12(56)へ。また8(37)の質問で「戦争を…」、10(39)で「よくわからない」→12(41)。「強大な力…」&「よくわからない」→12(56)へ自動的に進む。

▶戦いで出される質問も大事！



### 帝国 シナリオ16(45) トライアングル

クリア後に「ボーゼルを追う」を選ぶとシナリオ17(46)。「ジェシカを追う」を選ぶと17(51)へ。

### 帝国 シナリオ17(46) 愛妹ソニア

ソニアを倒すとシナリオ18(74)。またこれまでに2回以上ソニアを説得。さらにこのシナリオで説得し仲間に加えられれば、18(47)に進む。

▶ソニアにはロウガで接近。



### 闇 シナリオ16(60) 真魔剣アルハザード

戦闘開始時、ボーゼルの味方になるとシナリオ17(61)。敵になると17(66)へ。そのほかキャラメイク時に闇を「崇拝の対象」にすると自動的に17(61)。「邪悪な敵」としていたら17(66)へ。

## 光 シナリオ15 マリオネット

### あわてずに敵援軍を倒してから上陸



8ターン以内に上陸しないと、浜辺の敵と海上に出現する敵援軍により挟み撃ち状態になる。海を進みつつ敵援軍を全力で倒し、そのあと浜辺へと進もう。上陸後は敵の攻撃魔法を警戒し、なるべく広く展開しながら戦うこと。



▲固まって移動していると魔法の餌食。広く展開して各個撃破だ。

◀海上から敵水兵の援軍が続々出現。まずはこいつらを叩け。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●18ターン以内に敵を全滅 | ●エルウィンの死亡 |

## 帝国 シナリオ15(44) カルザス・陥落

### テレポートの魔法を使えばラクだが…

エグベルトがテレポートの魔法を使えるようになっていればクリアはラク。それ以外の場合は、魔法を使って入り口の部隊を攻撃。突破口を開きながら進むベシ。



◀魔法で入り口の部隊を先制攻撃だ。



◀テレポートの魔法でエグベルトがリアナに隣接すればクリア。



▶敵飛兵には弓兵で対抗。最初に全滅させよう。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●リアナ以外の敵を全滅<br>●エグベルトをリアナに隣接 | ●エルウィンの死亡<br>●リアナの死亡、または脱出 |

## 光 シナリオ18 リベンジャー

### 槍兵で壁を作り、突進してくる敵を迎撃だ

初期配置時、マップ中央に槍兵を配備。そして戦闘が始まったら橋の手前に壁を作り、橋を渡ってくる敵騎兵に備えること。川沿いには敵水兵の援軍が出現。これらの敵と水の中で戦うのはとても不利。必ず陸上におびき寄せてから叩くようにしよう。



◀槍兵で壁を作れば戦いやすくなるぞ。



▲敵は同士討ちを始めるのでこれを合図に進軍しよう。

**分岐がある!**



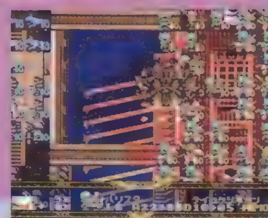
▶戦闘終了後には選択が迫られる。どっちへ進むかで物語が変化。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●ソニアの撃破 | ●エルウィンの死亡 |

## 闇 シナリオ18(62) 波頭に散りて

### 初期配置がポイント

船の前方にかかった橋には騎兵。下方の橋には槍兵を配置し、それぞれ正面の敵を攻撃だ。敵は戦闘開始時から最強の攻撃魔法、メテオを連発してくる。HPを毎ターン回復させるのも忘れずに。マップ上方から突撃して来る敵水兵に対しては、やはり水兵で迎え撃つように。超激戦になるので最後まで油断するな。



▲メテオの魔法が使えるようになっていればラクだが。



◀敵水兵を倒してから橋を渡り、敵船へ乗り込め。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●25ターン以内にイメルダを撃破 | ●エルウィンの死亡<br>●ターンオーバー |

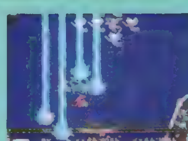
## 光 シナリオ16(29) デッドエンド

### 飛行部隊を活用だ



▲舞台は船上と海だけ。苦戦を強いられるのだ。

移動力がある飛兵を使い、弱い部隊の援護しながら戦っていくのがポイントだ。敵水兵にはサンダーの魔法が有効。そして敵飛兵には弓兵をぶつけながら戦っていこう。



◀敵水兵にはサンダーの魔法だ。



▶弱い味方は飛兵に援護してもらう。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●敵の全滅 | ●エルウィンの死亡 |

## 覇道 シナリオ12(56) 覇道

### マップ右に展開、援軍と合流後に進軍だ

どこの軍勢にも属さないため、味方はヘインとロウガのみ。そのためいきなり進軍するのは禁物。幸い戦闘開始後に3部隊の味方援軍がマップ右下に登場するぞ。進軍するのは援軍と合流してからにしよう。



◀右に移動し、援軍と合流だ。



◀味方援軍の力を借りて突破口を開き、そこから城門へ侵攻だ。



◀敵飛兵は弓兵で迎撃。有利な条件で戦い、戦力の消耗を避けよう。

| 勝利条件 | 敗北条件 |
|---|---|
| ●敵の全滅 | ●エルウィンの死亡 |

# 攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL

話題の3D・ACT・STG『攻殻機動隊』。今回は前半のボスキャラ攻略を設定画を交えてお届けしよう!

発売中 3D・ACT・STG ▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

壁に張りつくアクションによって、建物の壁までもバトルフィールドにしてしまったこのゲーム。この斬新なアイデアのために、今までの3Dゲームとはひと味もふた味も違ったアクションがいろいろと楽しめるようになっているのだ。そのために、ほかのどの3Dゲームよりも酔いやすいのも事実。この特殊な動きに慣れるまでは、眠たいときや体調が悪いときなどのプレイは控えることをオススメします……マジで。 (胃液魔人ロボ)

## 各MISSIONのボスを大攻略!!

全12ミッションあるストーリーモードでは、各ミッションごとにタイプの異なったいろいろなボスキャラが登場する。ボスキャラたちは攻撃力も高く、多彩な攻撃方法で襲ってくるため、なんの予備知識もなしで向かっていくと簡単にフチコマは撃破されてしまう。そんなことがないように今回は、前半戦ともいえるミッション6までに登場するボスキャラたちを各ミッションごとに、設定画を含めて詳しく攻略していこう。また下では、全ボス戦で重要になってくるフチコマの動きや、攻撃法を紹介しよう。

### POINT1●MOVE

ほとんどのボス戦に有効なフチコマの操作はL+✚キー右、もしくはR+✚キー左である。この操作をすることによってフチコマは、視界のセンターにいるものを見ながら円運動をすることになり、敵(ボス)の攻撃を避けつつ背後を取ることが可能なのだ。強制的に背景がスクロールするミッション以外ではこの動きが有効なので、まずはこの動きをマスターしておこう。



◀この動きは、トレーニングモードなどで慣れておこう。

### POINT2●ATTACK

敵のボスキャラには、素早く動くタイプとあまり動かないタイプが存在する。素早く動くタイプには、バルカン砲のサイトが合わせづらいので、ホーミングミサイルを主用兵器として戦い、またあまり動かないタイプには、速射性能に優れたバルカン砲を使って戦うのがオススメ。あと、ホーミングはミッションの繰り越しができないので、全弾使い切った方がお得だ。



◀攻撃力が最も高いグレネードは、ボス戦では重要。

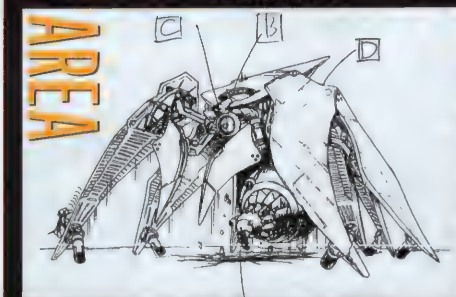
▶最大6発まで撃てるホーミングは、動きの速い敵に有効。

### MISSION 1 THE BAY AREA

ミッション1の目的は、倉庫内に潜伏するテロリストを叩くこと。倉庫内に入るためには、アラクネを4機破壊してキーコードを入手しなければならないぞ。画面右下のレーダーを見つつ、アラクネを探して破壊しよう。



▲アラクネはホーミングする兵器を持っていないので、障害物を利用して攻撃をすればダメージは喰らわないぞ。



#### BOSS ESPADON

ミッション1のボスキャラ、ESPADONには4種類の兵器が搭載されている。速射可能なバルカン砲。フチコマにも搭載されているホーミングミサイル。細くて短いレーザーを連続で発射するピンポイントレーザー。そして攻撃力が最も高い極太レーザー。このボスキャラに対して有効なポジションは天井。ここは敵のホーミングミサイル以外の攻撃は射程外になっているのだ。ホーミングミサイルを左右に避けて攻撃をしていこう。



▶光学迷彩を使用しているときは攻撃をしてこない。攻撃のチャンスだ。





◀主砲の口もとが光り始めたらLRボタンで左右のどちらかに移動し、そのあとは向かってくるレーザーに合わせてジャンプすれば極太レーザーは簡単に避けれるハズ。

## MISSION内に存在するザコキャラたちを紹介!!

各ミッションに登場する敵のザコキャラは、どれも個性豊かにさまざまな動きや攻撃を仕掛けてくる。フチコマを待ち伏せ、近づいたら攻撃を仕掛けるキャラ、その場で動かずに攻撃してくるキャラ、ヒットアンドアウェイをしてくるキャラ。これらフチコマを悩ませるザコキャラたちを紹介していこう。



### ●クリメイター

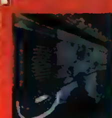
[illegible]

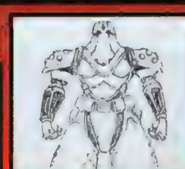




### ●ナイト

[illegible]

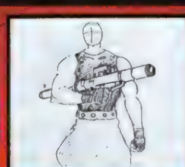




### ●ビショップ

[illegible]

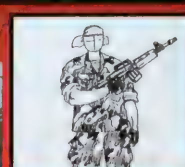




### ●ポーン

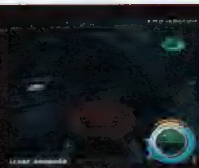
[illegible]



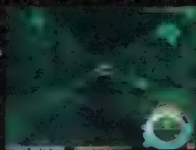


# MISSION 2 THE SEWER

ミッション２は、迷路のような下水道を進んでいくミッション。下水道内は狭くて敵の攻撃が避けにくい上、暗くて敵の発見も難しくなっている。つねにレーダーに注目して動き敵を早期発見しよう。こうして攻撃の先手を打つように心掛けるのだ。このミッションでは、攻撃が最大の防御になるぞ。



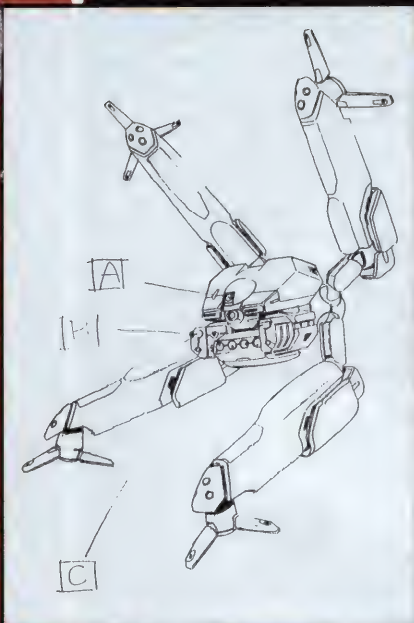
▲下水に入ると、フチコマは流されてしまうぞ。



◀暗視モードのときはレーダーに注目して進もう。

## BOSS ジラフ

このボスキャラの攻撃に合わせた対処方法を伝授しよう。まずはバルカン砲。これは撃ってきたらジッと動かずにいれば弾に当たることはない。また、フチコマを狙い続ける照射時間の長いサイティングレーザーは、ＬＲボタンを使い左右に避け、天井部分に行ったらジャンプをすれば簡単に避けられる。あと下水に入ると撃ってくるボムは、着弾後、前後に電気のようなものを流すので、左右に動き下水から出よう。接近したときに放つ火炎放射器にも注意！

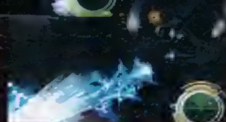





◀ジラフは後ろに回り込もうとすると、体をかがめて進路をふさぐ。



◀ごらんの通りバルカン砲は、ジッとしていれば当たらない。



▶着弾後に発する電撃は、下水から出れば感電することはない。

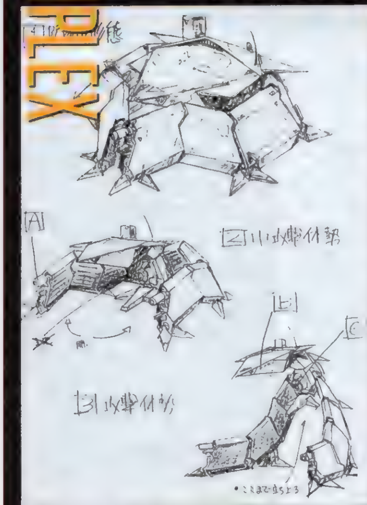


▲サイティングレーザーが発射されたら、後ろに行きつつ、左右のどちらかに移動しよう。

# MISSION 3 THE COMPLEX

３つのエリアに仕掛けられた時限爆弾を、時間内にすべて破壊しないといけないミッション３。設置された時限爆弾の位置を把握するのがクリアするための重要なポイントとなる。また密集して置いてある時限爆弾は、グレネードやホーミングミサイルを使用して一気に破壊し、時間短縮を計るのもポイントの１つ。





## BOSS GAZAMI

特殊な動きをするこのボスキャラは、攻撃の仕方によって自機の形態を変形させる。一番注意したい攻撃方法は主砲攻撃。左の設定画でいうと、一番下の形態になったら、なるべくボスキャラから離れて攻撃を避けることだけに専念するのだ。また、大きな砲弾自体のほかにも、着弾地点から広がる爆風にも当たり判定がある。避けるのが大変なので、攻撃はこの形態以外のときに仕掛けるようにしよう。



◀この形態になったら主砲を撃ってくる。敵の正面にいたら素早く左右に移動するように。



▲脚を閉じている状態では、激しい攻撃はしてこない。攻撃を仕掛けるならこのときが一番効率いいかも……。

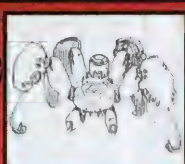


▶主砲は地面に着弾すると広範囲に爆風が広がる。この爆風にも当たり判定があるので注意!!



▲左右に脚を広げたときは、脚の端からホーミングミサイルを撃ってくる。

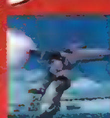
### ●アラクネ＆アラクネG







### ●ハーン





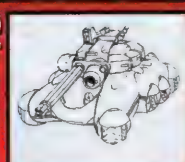
### ●Dトロイ





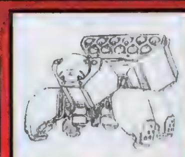
### ●LEON-2





### ●マースⅠ

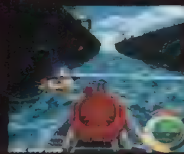




# MISSION 4 ON THE SEA

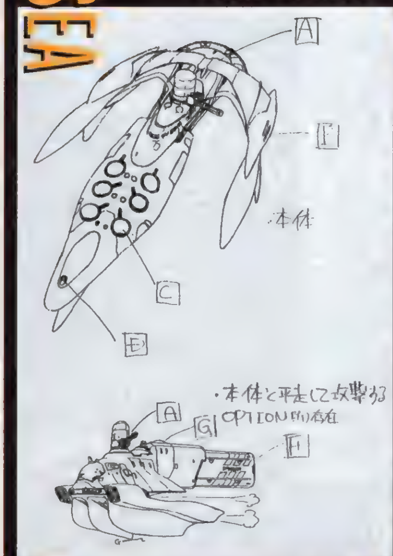
大海原を疾走しつつテロリストを追うこのミッションでは、ＬＲボタンである程度進路を変更することができる。しかしヘタに進路を変えるよりも、敵の攻撃を避けるときだけＬＲボタンを入力して進路を変えるようにした方がいいだろう。





◀▼海上には、フチコマの進行方向にレーザーを張る敵も登場する。ジャンプで避けていこう。

## BOSS ルノフォート




ここで登場するボスキャラには、２隻の護衛艦が左右に併走している。この護衛艦を破壊すると、設定された制限時間が増えるので、まずはこの２隻を先に狙って破壊し、制限時間を稼ぐのがいいだろう。護衛艦は、サイトを合わせるのが難しいので、バルカン砲を使って攻撃するよりもホーミングミサイルを使用した方が早く撃破できるぞ。ボスキャラは、背後に回ると、機雷や大口径のバルカン砲で激しい攻撃をしてくるので、なるべく横の位置をキープして戦うように。



◀甲板にあるフタが開いたあとは、分裂するホーミングミサイルが発射される。





▶ホーミングミサイルは、破壊することも可能だが、避けた方が無難かも……。

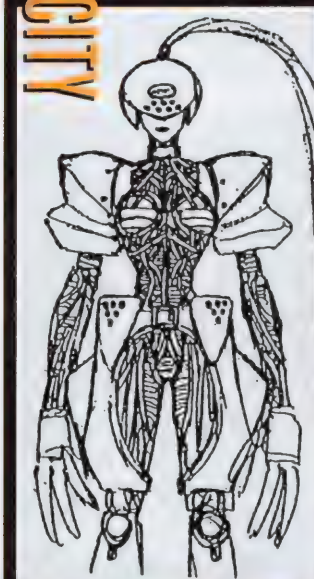


▲▶２隻の護衛艦は、重なったときが攻撃のチャンス。グレネードを撃ち込み、２隻同時にダメージを与えてしまおう。

# MISSION 5 THE OLD CITY

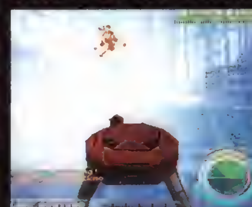
ミッションがスタートすると同時に、ボスキャラが登場するミッション６。このボスキャラは市街地内で与えたダメージも、ちゃんと蓄積されていくので、光学迷彩を解いたらグレネードボムなどを使って攻撃していこう。また、ザコキャラとの複合攻撃の場合はザコキャラを先に倒しておいた方が楽に戦えるハズだ。





## BOSS ファーバルシ

袋小路に追いつめたあとは、広場で１対１のバトル。このボスキャラの攻撃方法は全部で３種類。フチコマに向かって走り、手榴弾のようなボムを叩きつけてくる攻撃。空高くジャンプしたのち、キックを仕掛けてくる攻撃。以上、２つの攻撃はＬＲボタンで左右に移動すれば簡単に避けられるハズだ。また、扇状のレーザー攻撃は左右に避けるより、ジャンプで避けた方が攻撃が当たりづらい。ボスキャラへの攻撃は、これらの攻撃を避けたときがスキが大きいこのときにしよう。



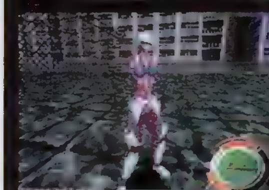
◀ホーミングを持っていたらガンガン使っていくこと。溜めておいても意味はないぞ。



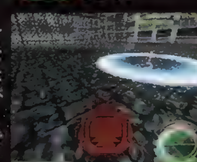
▶手榴弾のようなボムは、早めに動いて避けよう。



◀上空にジャンプしたあとは、飛び蹴りを繰り出してくるぞ。このときは、前後よりも左右に避けるようにしよう。



◀一定のダメージを与えると胸が取れるのだ。



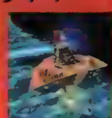
▶飛び蹴りを避けても安心はできない。そのあとには波紋状の衝撃波がフチコマを襲う。これはジャンプで避けよう。

### ●バイパー





### ●フリッパー





### ●KTL-Ⅱ





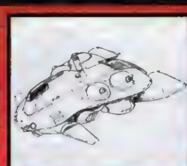
### ●ワイバーン





### ●SAB-2





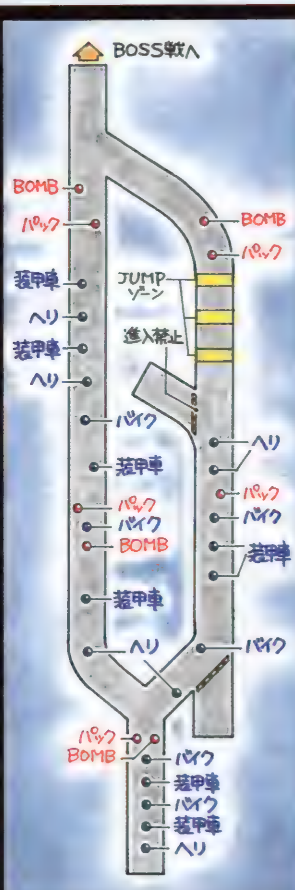
### ●ウォーカー





# MISSION 6 THE SPEED WAY

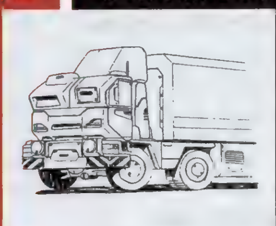
このミッションは、左右に分かれる分岐路が用意されている。どちらに進んでも最後は同じボスキャラに出会うようになっているが、右のマップを見てもわかるとおり、右の通路の方が敵の出現数が少ないので初心者向けと言える。

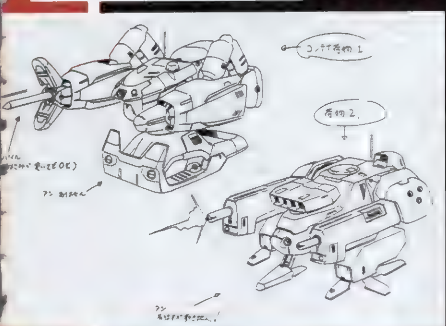



## BOSS ハスラー

ボスキャラのトレーラー本体にはバルカン砲しか装備されていないが、2つのコンテナ部分に強力な破壊力をもつ兵器が積まれている。グレネードでコンテナを2つとも破壊してしまうのが得策であろう。

最初に攻撃することになるコンテナは、2本の大きなハンマーで道路を叩きつけて攻撃してくる。この攻撃は、道路端でジャンプをしつつ横に移動して避けよう。その次のコンテナに詰まれたレーザー砲も同様に避けるのがいいだろう。







◀ハンマー自体にも当たり判定がある。当たらないように。

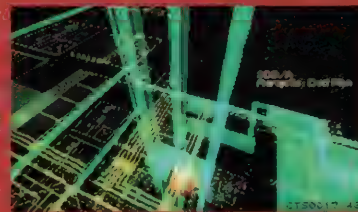


◀レーザー砲の左右にはミサイル砲までもがついている。

# FINAL MISSIONまであとわずか！ MISSION11を大公開

## AERO POLIS II THE DUCT

目標の敵はエアロポリスⅡの最上階にいることが判明。荒巻は草薙たち実働班に追撃の命令を出す。しかし敵は最上階に繋がる通路の至る所にトラップを仕掛けていたのだ。バトーやトグサは巧みに仕掛けられたトラップにかかり、追撃不能となってしまう。残る実働班は草薙と主人公の2人のみ。草薙はエレベーターのシャフトを伝い、そして主人公はエアダクトを通って最上階へ向かうことに……





▶エアダクト内の左右には、大きな扇風機が見られる。ここの[illegible]は狭いので攻撃が避けにくい。



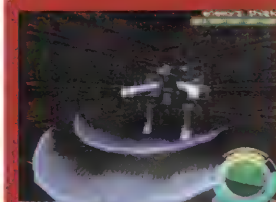
▲エレベーターシャフトを垂直に登っていくと、上から爆弾が雨のように降ってくるトラップが……

## MISSION11 BOSS

今まで登場してきたボスキャラの中で、もっとも多彩な攻撃方法をもつミッション11のボス、BACHEM。ある一定のダメージを与えると、上半身が離脱して飛行形態になり、フチコマを襲ってくるのだ。



◀左手には地面の広範囲に電気を流す武器がついている。



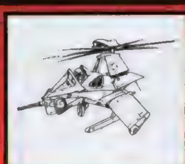
◀上半身を反転させたあとは、扇状のレーザーを放つ。へたに追いかけるとヒドイ目に……



◀一定のダメージを与えると下半身が爆発。そのあとは、上半身が分離して襲ってくる。

### ●スパング





### ●ECUREUIL-2





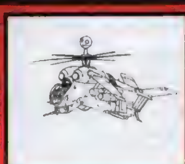
### ●カルセル





### ●フラゴン





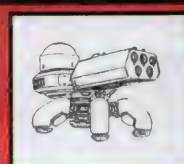
### ●マースⅡ





### ●カルセルⅡ





# マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~

**発売から2カ月が経過した今だから明かせるネタバレ御免の全エンディング条件!**

| 発売中 RPG | ▶¥5,800 ▶ガスト ▶MC(1ブロック) |
|---|---|

**PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN**

攻略としては今回が最後ですが、「マリー」の記事はあと1回あるのでご安心を(笑)。次号はキャラコン&図鑑デイアタックの発表です。キャラコンは投票数が少ないので、ちょっと混戦ぎみ。7月31日までにハガキを出せば間に合うので、ギリギリの投票も待ってます。図鑑デイアタックの方は、日付に限界があるため1位が続出! すごいことになってますね。でも、1位の人たち全員に賞品が行き渡ると思うので大丈夫でしょう。たぶん。(PON)

## 完全ネタバレ!! エンディング条件解析

いよいよ最終攻略になる今回は、すべてのエンディングを迎えるための条件を公開する。『マリーのアトリエ』のエンディングは全部で6種類。それぞれのエンディング番号は、ゲーム内の番号に対応している。これは、クリアした後に見られる「おまけ」の中央劇場で確認することができるぞ。また、個々のエンディングを迎えるためのアドバイスと、ボスキャラデータも掲載している。中央劇場を見たときに抜けている番号があるなら、これを参考にすべてのエンディングを見て、1枚のメモリーカードに保存しよう。




◀泣いても笑っても5年目8月30日でゲーム終了。プレイにより結果は6種類に分かれる。

## エンディング分岐の法則

6種類の中で、1～4にはそれぞれ特別な条件がある。ピンポイントに決まったエンディングが見たいときには、ちょっとした調整が必要になるぞ。




### ★条件が2つ以上そろっている場合は……?

エンディングにはあらかじめ設定された条件によって、下に記載した通り優先順位が決まっている。条件が2つ以上満たされている場合は、この優先順位によってどのエンディングになるかが決定されるのだ。もし1～4までの条件を全部揃えたとしても、この優先順位により結果はエンディング3になる、というわけ。「何度も同じエンディングになってしまう」という人はこの点に気をつけて、条件になっていることだけに的を絞ってプレイすると良いだろう。

| エンディングの優先順位 | 3>1>2>4>5>6 |
|---|---|

## 1 伝説の人

**【条件】マリーがレベル50に達していて、シアが元気なこと**

### 新しい世界を求めて旅立つ

アカデミーの先生たちも教えることがなくなってしまったほどのレベルに達してしまったマリー。卒業後は新しい世界を開拓するため遠くに旅立ってしまうので、エンディングイラストにマリーが登場しない。優先順位は2番目。シアを病気から救い、なおかつアイテム図鑑を完成していない状態でマリーのレベルを50まで上げれば、このエンディングが見られる。




▲マリーをレベル50にするには、同時に知識値も5000に達していなければならない。






▲どこに行っても大丈夫、とイングリド先生からお墨付きをもらう。



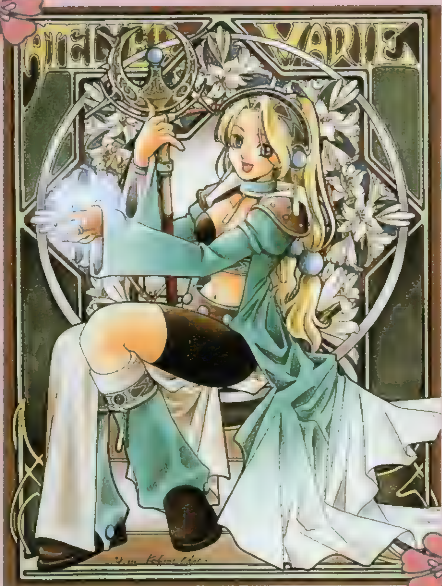

◀シアが登場する唯一のエンディング。シアのファン必見!

### Point エアフォルクの塔で経験値稼ぎ!

アイテム作成や依頼達成で得られる経験値だけでレベル50にするのは時間がかかり困難。手っ取り早くエンディング1を迎えたいなら、戦闘を繰り返した方が簡単だ。マリーのレベルが25を越えれば、全体攻撃できる必殺技が使えるようになるよね。そこでエアフォルクの塔へ行き、マリーの攻撃だけで敵を一掃していくと、1回の冒険で軽く2～3レベルは上がるのだ。ついでに魔人を倒してもOK。




▲マリーの必殺技だけで倒して、経験値をガッポリ稼ごう!

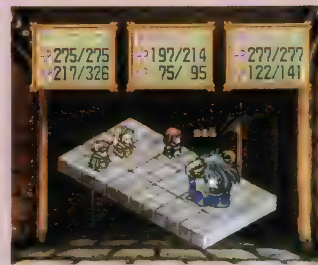


## 2 街の救世主

【条件】ボスキャラクターの魔人ファーレンと戦闘し、勝利していること

### 冒険者として我が道をゆく

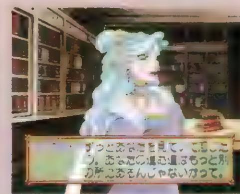
魔人ファーレンを倒したことにより、錬金術士とは違う道に進むことになるマリー。卒業試験には一応合格し、街を救った勇者としてアカデミーに肖像画が飾られることになるのだが、イングリド先生の言葉を聞くにつけ複雑な心境になるエンディングだ。冒険に明け暮れ、爆弾系の攻撃アイテムばかり作っていると、「火の玉マリー」や「爆弾娘」と噂される結末への近道と言えそう。優先順位としては3番目に位置し、レベル49以下でアイテム図鑑未完成の状態で魔人を倒せば、このエンディングになる。




◀相当の戦闘能力がないと魔人を倒すことは難しいぞ。



◀街の救世主なのにヒドイ言われようだ。




◀イングリド先生にまで他の道を勧められる。

### Point グラセン鋼製品を手に入れろ!

魔人戦に対抗できる強力な武具を入手する方法は、ベルゼンブルグ城で見つける以外にもある。それはヴィラント山で採れるグラセン鉱石を武器屋に売ることだ。売った数によってグラセン鋼の武具が新しく店に並ぶようになるぞ。ちなみに売値は銀貨450枚。

| グラセン鉱石の数 | 武器屋に登場する武具 | 価格 |
|---|---|---|
| 4個以上 | グラセン鋼の杖 | 1900 |
| 6個以上 | グラセン鋼の槍 | 2000 |
| 8個以上 | グラセン鋼の剣 | 2000 |
| 10個以上 | グラセン鋼の鎧 | 2500 |

### Point ボス戦に持っていくべきアイテム

ボス戦では、時の石版と疾風の竹笛が必需品。攻撃用にはメガフラムを10個以上持ち、マリーに使わせよう。レベル35以上なら150以上のダメージが与えられるはず。これらのアイテムをパーティ全員に装備するのを忘れずに。




◀時の石版は戦闘開始直後に使うようにしよう。

## 3 研究者

【条件】アイテム図鑑をすべて完成させていること

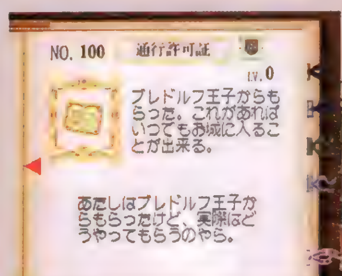



▲イベント「アイテム図鑑」を発生させ、この画面を見ることが条件だ。

### マイスターランクへ

アイテム図鑑を完成させたことを高く評価され、卒業後マイスターランクへと進むマリー。アカデミーが誇る研究室に入り、新たなアイテム発見に意欲を燃やす研究者の一員となる、錬金術士としては最高のエンディングだ。優先順位が一番高いので、図鑑が完成してさえしていれば、他の条件をクリアしていても大丈夫。






▲100種類ものアイテムをコツコツと集めた成果は素晴らしいものだ。




▶全生徒が憧れる、アカデミーの最高機関の研究室に入ることができる。

### Point 秘密の書斎を見つけることが重要




▲この本棚を調べると隠し通路が開いて、秘密の書斎に出入りできる。

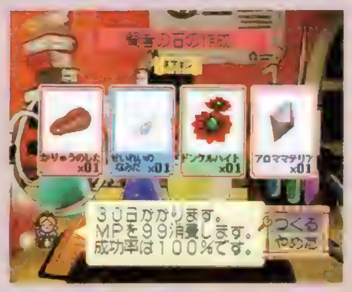
エンディング1と4にも関係することだが、イベント「隠された部屋」で秘密の書斎を見つけることはアイテム図鑑を完成させるために欠かせないことだ。今までも掲載してきたけれど、再度口を酸っぱくして言うぞ。アカデミーで謎の老人とぶつかったら、そのまま老人の後を追って図書館の本棚を調べること! 「つい、うっかりアカデミーの外に出ちゃった」なんてことにならないよう注意してほしい。

# 4 賢者の石

【条件】アイテム「賢者の石」を作成していること

## アカデミーの先生に!

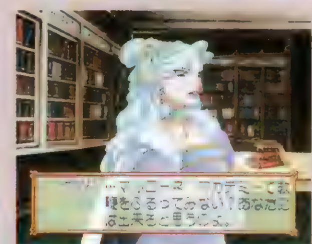
究極のアイテム「賢者の石」を作ったことを認められ、卒業後アカデミーの先生として迎え入れられるエンディング。優先順位が低いため、マリーを鍛えすぎたり図鑑を完成させたりすると見られなくなる。1～3の条件を満たしていない状態で「賢者の石」を作成し、あとは「休む」をスケジュールで選択すればすぐだ。



▲賢者の石を作成するときは、マリーの疲労を回復させて成功率を上げよう。

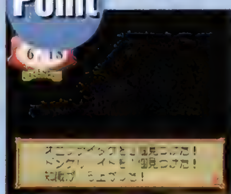



▶錬金術士が憧れるという賢者の石はマリーの運命も変える。


◀落ちこぼれのマリーが、イングリド先生と同じ立場に!

## Point 賢者の石を作るためにやっておく必要があること

### ドンケルハイト入手



名声値500以上になったら、「闇の生き物たち」の本を読む。その後、6月18日の日食イベントのときに近くの森に行くと、賢者の石の材料であるドンケルハイトが手に入るのだ。

### 火竜を倒せ!



賢者の石を作るために必要な火竜の舌は、ヴィラント山のドラゴンを倒せば入手することができる。同時に手に入る火竜のキバは、アイテム「男の約束」でハレッシュに渡してあげよう。

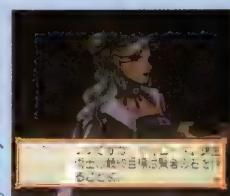
### シアの病気を治そう

エリキシル剤を作ってシアの病気を治すと、元気になったシアからお礼として精霊のなみだがもらえる。これも賢者の石に必要なアイテムなので、病気イベントのクリアも必須条件。



### 夢を見ましょう

アロママテリアの作り方が載っている本「ドルニエの理論」が読めるのは、イベント「追憶」発生後。シアの病気イベント前に、メガフラムと不老長寿の薬を作っておくと時間を短縮できるぞ。

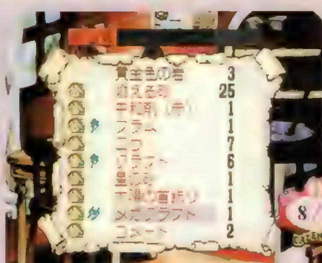


# 5 ノーマルエンディング

【条件】レベル4以上のアイテムを1種類以上作成していること

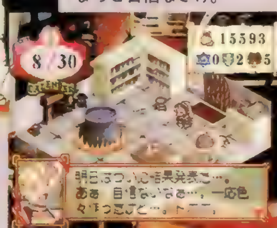
## 何とか合格!!

めざましい成果は挙げられなかったが、とりあえずは合格&卒業するマリー。イベント「隠された部屋」で秘密の書斎を見つけられないと、大抵このエンディングを迎えることになるぞ。

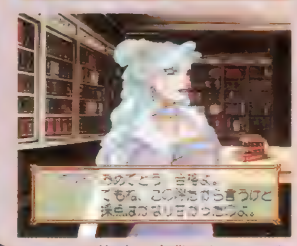


◀赤の属性でいえば、メガクラフト以上のアイテムを作っていればOKだ。

▼結果発表前日のマリーのセリフと表情が違うぞ。ちょっと自信なさげ。






▲マリーが無事に卒業できることを素直に喜んでくれるイングリド先生。

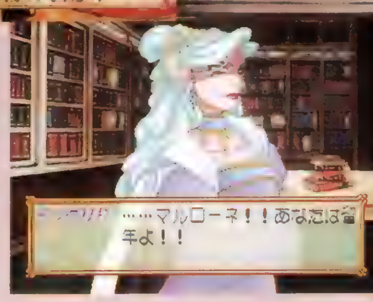
# 6 バッドエンディング

【条件】レベル4以上のアイテムを1種類も作成していないこと

## 不合格…そして留年決定

5年もありながら何も成果がなかったマリーには、激怒したイングリド先生のお仕置きが待っている。エンディングイラストもなく、真っ暗な画面に淡々とスタッフロールが流れる、何とも寒～いエンディングだ。5年間ずっと休んでいれば、簡単に見られるぞ。


◀5年間、何もしなかったことはマリー自身もわかっている……。



▶普段から恐いイングリド先生が、さらに恐ろしい形相になってマリーを怒鳴りつける!

# ボスDATA

『マリー』の世界に登場するボスキャラクターは3体。その中で、エンディングに関係するのはドラゴンと魔人だ。ここでは、その3体のデータと攻撃の特徴を記載するので、ボス戦攻略の際に役立ててほしい。

ヴィラント山に巣くう

## ドラゴン・フランプファイル

酒場のうわさ話でドラゴンについて聞いた後、ヴィラント山に行くと30%の確率で出現。



### 攻撃の特徴

攻撃力120の全体炎攻撃、単体直接攻撃、攻撃力20の全体地震攻撃、と3つの攻撃を順に繰り返してくる。驚異的に強い炎攻撃は魔法攻撃に属するため、魔法防御に優れたキャラが適任。HPは150以上をキープ。

| HP | 物理攻撃力 | 物理防御力 | 魔法攻撃力 | 魔法防御力 | 素早さ | 経験値 | 銀貨 | 落とすアイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 800 | 80 | 60 | 30 | 80 | 65 | 99 | 1000 | 火竜のキバ、火竜の舌 |

ストルデルの滝に出現する

## ジン・ヴィルベル

ストルデルの滝に長く滞在していると現れて、戦闘に突入する。ストルデルに行くには酒場の有料うわさ話を聞くこと。



### 攻撃の特徴

ジンは単体魔法攻撃が基本。真空波を飛ばしてくる攻撃が20%、真空の渦によるかまいたち攻撃が30%の割合で攻撃してくるのだ。真空波はさほど痛くないが、かまいたち攻撃は強烈。攻撃をくらったら、すぐにHP回復に努めよう。

| HP | 物理攻撃力 | 物理防御力 | 魔法攻撃力 | 魔法防御力 | 素早さ | 経験値 | 銀貨 | 落とすアイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 500 | 70 | 50 | 50 | 50 | 60 | 99 | 0 | 滝つぼのしずく、金色の鮭 |

エアフォルクの塔の主

## 魔人・ファーレン

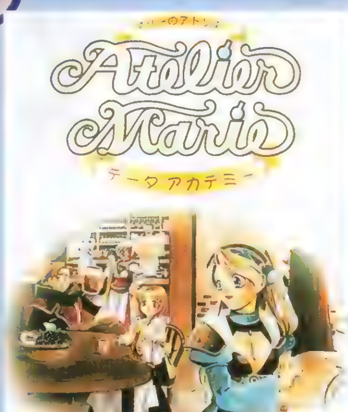
マリーの名声値が300以上のとき、酒場のうわさ話を聞くとエアフォルクの塔の行けるように。魔人はその最上階に出現。



### 攻撃の特徴

最大のボスだけに攻撃種類も豊富。単体&全体魔法攻撃が3種類あり、毒と睡眠の効果がある間接魔法も使ってくる。また、HPが150以下になると回復もするのだ。やはり時の石版で動きを封じるのが賢い戦い方だろう。

| HP | 物理攻撃力 | 物理防御力 | 魔法攻撃力 | 魔法防御力 | 素早さ | 経験値 | 銀貨 | 落とすアイテム |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 999 | 65 | 90 | 80 | 50 | 70 | 99 | 500 | なし |




# データライブラリーCD-ROMが発売されるぞ

このソフトは『マリーのアトリエ』の設定資料集をギッシリ詰め込んだもの。操作感覚をゲームと同じようにするという、かなりこだわった作りがウレシイぞ。気になる内容は、ゲーム中に使用した画像や音声に加えて、なんと原画までをオリジナルのブラウザー搭載で収録。BGMやキャラクターCGもバッチリ入っているぞ。また、すべてのアイテムや各マップの詳しい説明を見ることができるから、攻略にも役立ちそうだ。さらに高画質の壁紙集やキャラクターアイコンも収録されている。これで『マリー』づくしのデスクトップを作ることだってできるぞ。また、マックのみデスクトップパターンを楽しむことができるから、お気に入りのキャラやシーンをディスプレイ上にいつも登場させられるのだ。



▲ゲームと同じような画面の設定資料集。クリック操作だけで見られるぞ。

### 〈WINDOWS動作環境〉

OS：WINDOWS95
CPU：i486DX4 100MHz以上
メモリ：16MB以上推奨
サウンド：SoundBlaster16相当の音書ボード
ディスプレイ：640×480ドット・16ビットカラー以上
CD-ROMドライブ：倍速CD-ROMドライブ推奨

### 〈Macintosh動作環境〉

OS：漢字Talk7.5.1以上
CPU：68LC040-33MHz(LC575)以上
メモリ：16MB以上
ディスプレイ：640×480ドット・16ビットカラー以上
CD-ROMドライブ：倍速CD-ROMドライブ推奨


▲壁紙集やアイコンデータなどの素材も満載。自分のパソコンに取り込めば、楽しさも倍増するぞ。

**『マリーのアトリエ』データアカデミー**

発売日：8月20日
価　格：3,800円(税別)
環　境：Hybrid CD-ROM(WIN&Mac)
発売元：株式会社ウインズ
販売元：東芝EMI株式会社

第2回 4コマまんが&イラストエッセイ 琥姫のアトリエ

# 夢と挫折の新感覚4コマまんが

Atelier Marie

PRESENTED BY 桜瀬琥姫




my & natalie
実は個人的にはナタリエは一番のお気に入り♡
ゲームをプレイしていてもついナタリエを仲間にせずには
いられない!!（彼女育てるとめっちゃ強いし!!!）
ナタリエは気まぐれで高ビーそうなシャム猫っていうイメージかな。
一方ミューは縁側でひなたぼっこしてそうな三毛猫ってカンジ。
ナタリエは初期設定では
"シュワルベとコンビを
組んでいるシーフ"だった
ので服のデザインは
シュワルベ同様
少々アラビアンに
なっております。
↑
イラストを描いたあとに
キャラ設定が
変更したのサ。
太陽の首飾り♡
「オヤジキャラが多いから一人女のコを
増やしましょう」と企画の吉池サンに
言われて桜瀬は悩んだ!!
どうせなら他キャラと全く違う外見にしたい…
という考えから安直に茶肌に決定♡
「褐色の肌に白銀の髪」というのは桜瀬の
お気に入りのパターンでございます。うふ〜ん。
ちなみに「ピンク髪のショートカット」も大好き
なパターンなのだ!! んん〜ハニ〜ちゃん〜♡
（Fは知らないケド）
PRESENTED BY
Kohime Ohse
19970523



Fill in Cafe
-SINCE 1989-
PlayStation
おつと おつきさまは
まあるく ぽっかり
ともってる。
97年秋発売予定
MY HOME TOWN
こみゅにてぃ ぽむ
TM
© 1997 Fill in Cafe Co.,Ltd.
アクションRPG+育成SLG
♥スタッフ募集中(経験者のみ)
職　種　①プログラマー ②CGデザイナー ③ゲームデザイナー
応募方法　希望職種を記載した履歴書と過去に関わった作品名・イラスト等、自己PR素材を下記までお送りください。後程ご連絡差し上げます。
応募先　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル
㈱フィルインカフェ採用担当係
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社フィルインカフェ　〒162 東京都新宿区神楽坂6-42 喜多川ビル TEL.03-5261-1311


PlayStation
その気性ゆえに「火竜娘」とあだ名され
港の人足達を束ねる「高悠環」。
都より赴任してきた美男の判官「柳禎之」と出会い、
反発しながらも心ひかれていく。
愛に魅せられた男と、恋に惑わされる女が
極上の愛を求めて物語は進行していく。
今始まる、色判官『柳禎之』と
火竜娘『高悠環』の恋の駆け引き！
藤水名子原作の小説、「色判官絶句」のゲーム化。
今までにない、全く新しいタイプのビジュアルノベル的メンタルアドベンチャーゲーム！
プレイヤーの性格により各主人公の言動が変化。相手キャラクターとの相性でマルチエンディングへと向かう。
通常のアドベンチャーゲームと違いプレイヤーの性格が鍵となって進行する、全く新しいタイプの新感覚ゲームの誕生です。
藤水名子原作の小説を基に、フルポリゴンCGキャラクターのユーモラスなアニメーションやダイナミックなカメラワーク、そして自由度の高いマップエリア・・・さらに、ラブラブの場面には声優を起用して、雰囲気を最高に盛り上げてます？！
あなたの性格と、あなたの彼氏・彼女との
相性判断がゲームの核心に迫る！
「火竜娘」は男性版、女性版の2枚組になっており、ゲーム中のプレイヤーの選択が各主人公の性格に反映され、エンディング後のキャラクターの性格は、そのままプレーヤー自身の性格診断となります。さらに、男女双方のデータを読み込むことで、相性診断ができるなど、今までにないまったく新しい楽しみかたの出来るゲームです。
火竜娘
柳判官編／高悠環編（二枚組）
'97年夏 発売予定
標準価格● 6,800円（税別）
メモリーカード● 1ブロック使用
株式会社ガスト
〒380 長野県長野市南石堂町1293 TEL(026)224-7300／FAX(026)228-8345
© GUST CO.LTD 1997 © NOWHERE Inc. 1997 © Minako Fuji 1993
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ガスト

Summer Campaign







「マリーのアイテムノート」
●A6版／65P
●アイテムシール100種付



## 対象商品をお買いあげのお客様に、「マリーのアイテムノート」をプレゼントいたします。

**キャンペーン対象商品**



●ファルカタ
'95年6月30日発売
標準価格 6,800円(税別)

●ウエルカムハウス
'96年2月23日発売
標準価格 5,800円(税別)

●メールプラーナ
'96年6月21日発売
標準価格 6,800円(税別)

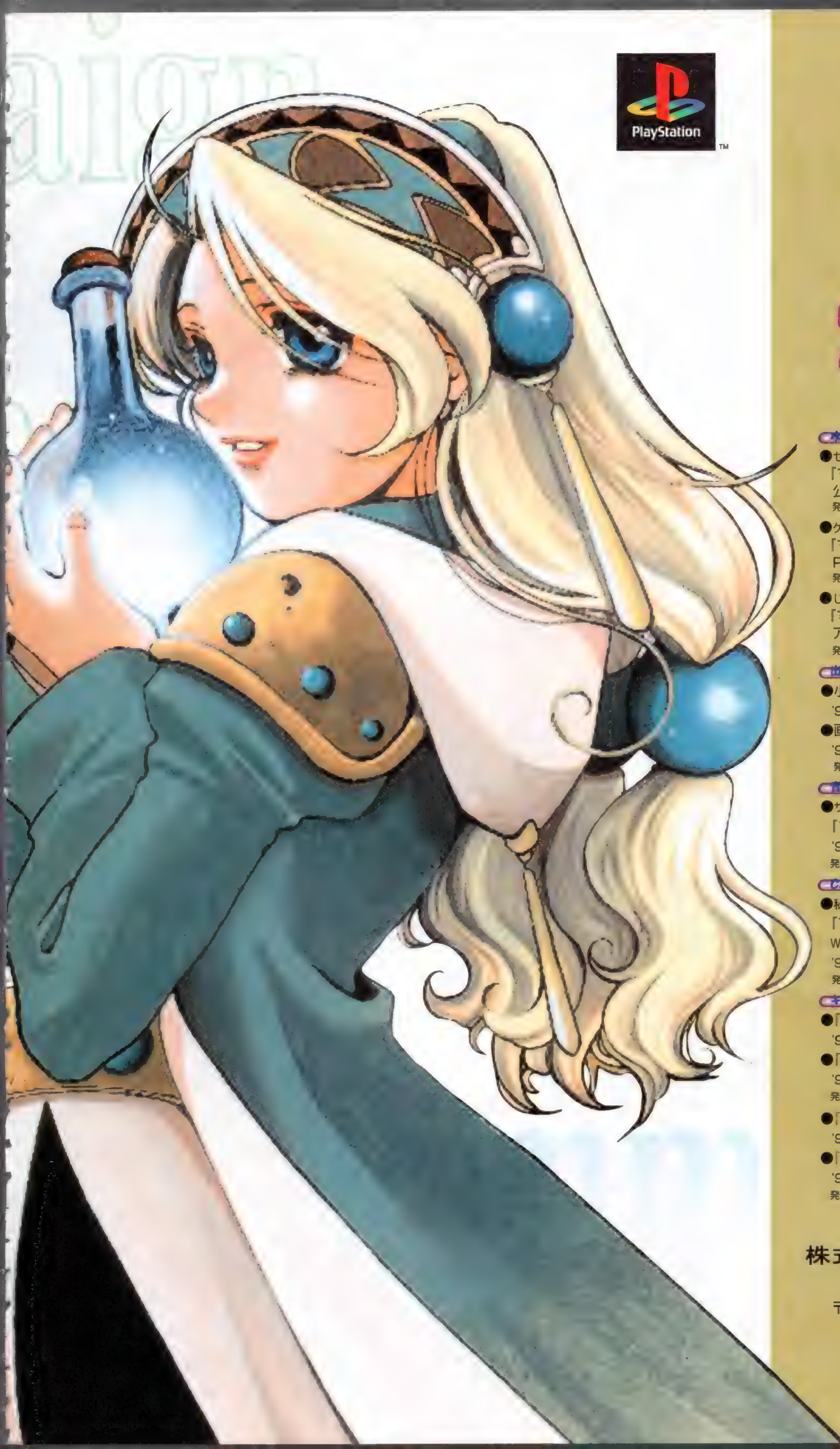
●ウエルカムハウス2
'96年12月20日発売
標準価格 5,800円(税別)

●マリーのアトリエ
'97年5月23日発売
標準価格 5,800円(税別)

●火竜娘
'97年夏　発売予定
標準価格 6,800円(税別)

※なお、キャンペーンはプレゼントがなくなり次第終了させて頂きます。あらかじめご了承ください。

★店頭にキャンペーン告知ポスターのあるお店で、お買いあげのお客様に限らせていただきます。



SEGASATURN

COOL PAD プレゼント! キャンペーン実施中

# HAPPY ENDはだれと見る?

エンフィールドに流れ着いたひとりの青年。天涯孤独に生きてきた彼は、この街で生まれて初めて
人の優しさに触れ、次第に打ち解けていくのでした。
しかし、不幸はいつも突然やってくる…
とある事件に巻き込まれた彼は、無実の罪を着せられてしまいます。
疑いを晴らす道はただひとつ。住民の信頼を勝ち取ること。

さあ、とびきりの友情と幸せを、
この街で手に入れてください。



# 悠久幻想曲

ゆう きゅう げん そう きょく

セガサターン版 好評発売中

プレイステーション版 8月28日 発売予定

定価 各5,800円(税別)



このパッケージが目印!

SS 限定版パッケージ

## 発売プレゼントキャンペーン!

ソフトに入っているアンケート・ハガキを送ってくれた方の中から抽選で特製掛け時計(300名)か“あなたの名前入り”特製キャラクター名刺(500名)をプレゼント!

応募締切 10月31日(金)まで(当日消印有効)

ラジオドラマ

「子安、氷上のゲムドラナイト」

日時:毎週日曜日

TBS・HBC 深夜25:00〜25:30
MBS 21:25〜21:55
RKB毎日放送 深夜24:40〜25:10
(ゲームオリジナルキャスト・脚本によるインタラクティブラジオドラマ)

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083/URL http://www.mediaworks.co.jp/



**悠久幻想曲グッズ、全国有名販売店にて好評発売中!** 図書カード(ナンバリング付き・1種)/ポスター(2種)/Tシャツ(2種)/マウスパッド(4種)/ポストカード(1セット4枚入り・3種)

【北海道地区】ベイクリスタル 小樽店、平岸店、岩見沢店、函館店、北見店、旭川店、苫小牧店、千歳店、野幌店、滝川店、留萌店、帯広店、元町店、狸小路店 【東北地区】ベイクリスタル 弘前店、青森店、八戸店 秋田店、ソフマップ ギガストア 仙台店 【関東地区】ソフマップ ギガストア 大宮店、ファミコンショップ モンスター、トップボーイ 新城南口店、ソフマップ 本店1F、9号店、13号店1・2F、ファミコンショップ ブルーアップ、ファミコンショップ イエローアップ、ファミコンショップ グリーンアップ、ファミコンショップ マンモス 【中部地区】ソフマップ ギガストア 新潟店、ファミーズ 篠原店、半田駅前店、富木島店、知多朝倉店、半田インター店、共和店、




ドルフィン山本 新天地通店、赤門通・1号店、メガタウン店、ファミコンランド 森本店、一宮北店、稲沢2号店、アピタ港店、ハッピーほづみ店 【関西地区】ワールドアオヤマ 千里山店、ゲーム・ザ・モンスター 吹田店、大阪ソフマップ 4号店1・2F、7号店1F、KONG 近大前店、ゲーム・ザ・モンスター 杉本町駅前店、川西店、ソフマップ ギガストア 神戸店、テイツー 西宮店、西神戸店 【中国地区】テイツー 豊浜店、平井店、京山店、倉敷堀南店、マジカルガーデン 呉店 【四国地区】ゲームマート 一宮店、小松島店 【九州地区】ゲームショップ Kelly、ゲーム・ザ・モンスター 南ヶ丘店、ファミコンプラザ 漫画館、ファミコンショップ 宝島、ファミコンシランド BIG熊本、ファミコンハウス 大塔店、サンプラザ店、ホビーショップツイン 住吉店、中通り店

※上記ショップに関するお問い合わせは、ユーザーサポート(052-773-7083)で受け付けております



TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
PlayStation
勇者、覚醒。
封印、解放。
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
四つの封印
近日発売
標準価格6,800円(税別)
●本格的フルアニメーションムービーが、かつてない臨場感を演出。
●シミュレーションゲームの面白さが満喫できる戦略シーン。
●雰囲気を盛り上げるアニメーション作画によるコミカルバトル。
●初心者から上級者まで十分に楽しめる、奥深いゲーム性。
豪華キャスティング!
■金丸淳一 ■こおろぎさとみ
■青野武 ■塩沢兼人 ■速水奨
■池田秀一 ■川村万梨阿
■大塚明夫 ■千葉繁 ■関俊彦
■椎名へきる ■佐久間レイ
ナレーション
■永井一朗（総勢25名）
■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©TGL1997
企画・開発・販売 株式会社テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651

## CONTENTS



# 風のクロノア ~door to phantomile~

97年（予） 3D・ACT
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC（ブロック数未定）

世界の再生という壮大な物語と可愛いキャラクターが魅力の『風のクロノア』。フィールドに存在する仕掛けや、キャラ同士の会話劇「パペットDISP.」がゲームを盛り上げてくれるぞ!

## 元気な「クロノア」とリングの精「ヒューポー」の大冒険!





▲▶可愛いクロノアとヒューポーの多彩なアクションは、一見の価値あり！

クロノアたちの活躍する世界「ファントマイル」には、夢のエネルギーから世界中のすべてのものを創るという、「月の国」があると言われていた。果たしてその「月の国」は本当に存在するのか？ そして再生の歌を司る「レフィス」とは何者なのか？ ゲームは3D・ACTとパペットDISP.（キャラ同士の会話劇）の2つのパートで展開していく。クロノアとヒューポーはパペットDISP.で様々な謎を解き明かし、それを道標にして3D・ACTをクリアしていくのだ。

### 2人の旅立ち

崖の丘に、何かが落ちるのを見た2人。持ち前の好奇心を刺激され、見物に行くことに――。だが、そこでは大事件が2人を待っていたのだ！






▲▶崖の丘に見物に行く2人。ヒューポーがリングの中に入ったら、いよいよ出発だ！

### 行く手を阻むカワイイ敵キャラたち

クロノアとヒューポーの旅する先々には、行く手を阻む敵キャラが出現する。外見はカワイイけど、ひとクセも、ふたクセもあるヤツばかり。クロノアとヒューポーの力を合わせてバンバン撃退していこう。



▲個性的でカワイイ敵キャラが、待ち受けている！



▲タイミングを合わせて捕まえれば、上空まで運んでくれる。



▲上下に動いて行く手を阻む。無敵だから、とにかく避けろ！



▲盾を持っているので、前からの攻撃は効かないのだ。

## ステージ1の構成と仕掛け、大公開!!

各ステージは、2つのビジョンから構成されている。ステージ1のビジョン1－1は始まりの舞台である風の村。ビジョン1－2は廃坑が舞台で、トロッコや道をふさぐ大岩などの仕掛けがある。そしてステージの最後には、ボス「ロンゴランゴ」や謎の敵が待ち受けているのだ。



▶謎の敵「ガディウス」と、その手下の「ジョーカー」。

### ビジョン1-1 風の村 ブリーガル

#### 風の村



▶風の村というだけあって、風車小屋が印象的なステージだ。

#### レフィス像



◀「月の国」に住むという再生の歌を司る歌姫レフィスの像。

### ビジョン1-2 廃坑の中

#### 行く手を阻む!! 大岩



◀障害物となっている大岩。ド真ん中にある⊗印に敵をぶつけることで、大岩が倒れ、道が開けるのだ！

#### おんぼろトロッコ




▶飛び乗ると、ガタゴトと発車していく、おんぼろなトロッコ。スピードに耐えきれず、徐々にバラバラになっていくぞ！

 ※画面は開発中のものです。

—立体忍者活劇— 天誅

刃の一閃が、漆黒の闇を切り裂くとき、あとに残るのは無惨に倒れた敵の屍のみ……
やらなければやられる……影に生きる者の宿命！ 緊張と興奮の３Ｄ忍者ＡＣＴ緊急発表!!

97年(予) 3D・ACT
▶価格未定
▶SME
▶MC(ブロック数未定)

# PS初の忍者ACTは、なんとフルポリゴン！



## 忍者刀の一閃……

◀斬る斬る斬る斬る！ 手裏剣を投げたりもできるが、忍者の主な攻撃は刀で斬ること。ゲーム中では、後ろからそっと近づいて喉元をかき切るなど、忍者らしい攻撃方法も用意されているのだ。



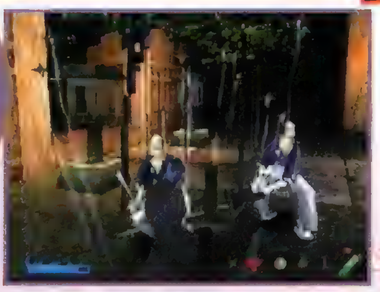
◀ここは一体？ なにやら怪しげな熊の御神体が見える。邪教の本拠地なのか？

フルポリゴンで描かれた城郭を駆け巡り、密命を次々と果たしていく３Ｄ忍者ＡＣＴ、それがこの「天誅」だ。画面写真を見ただけで「おぉ！」っと身を乗り出した時代劇ファンも多いだろうが、現時点でわかっていることは、プレイヤーキャラは力丸、彩女から選択するということくらい。続報が入り次第お伝えするので、期待していてほしいぞ。



斬 ZAN

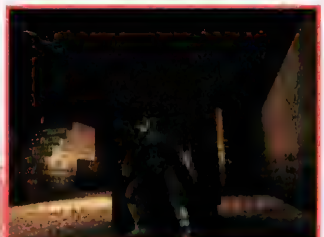
臨兵闘者皆陣烈在前
忠義のためには手段を選ばず



◀２人の敵に対して手裏剣を投げつけたところ。一つ一つではなく、まとめて投げることもできるのだ。もちろん、「まきびし」もアリだ。

## 超リアルな城郭潜入任務！

▼柱の影に身を隠す忍者。やはり壁づたいに移動するのが忍者の基本。壁に張りついたまま周囲の様子を確認し、慎重に進むのだ。





▲追われる忍者。このように画面が様々な視点から描かれるのも、フルポリゴンならでは。この川に飛び込むこともできるのだ。



## いかに戦い、いかに生き残るか？

◀左〜下の写真は、まともに敵と戦っている忍者の姿。しかし、実際のゲーム中では、正面切って戦うことが得策とは限らないのだ。



## 忍者といえば忍術？

今回は画面写真の公開はなかったが、水グモや変わり身など、様々な忍術も再現される予定。演出効果も含めて、楽しみなところだ。

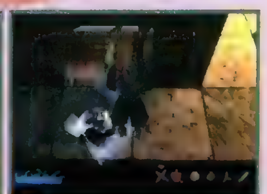




忍 SHINOBI

## 鍛え抜かれた身体と術 生と死の狭間の闇…





◀▲上の写真は敵の攻撃を避けて、屋根に飛び移る忍者。左の写真は、画面中央で分身しつつある（消えかかっている）忍者だ。こういう「いかにも！」な画面写真を見ると、ますます期待が高まるよね。

実は、すでにかなり長い時間をかけて制作が進められてきた『天誅』。キャラクターの動きやマップを中心に作業を進めながら、ゲームの世界観や設定は二転三転してきた。しかし、それだけにストーリーにはかなりアツイものがあるハズ。そのへんにも、ぜひ注目していきたい。



立体忍者活劇 天誅

# ガンバレット

みんなで楽しむパーティプレイや、ガンSTG+RPGのクエストモードなど内容も盛りだくさん。これぞ、初心者からスーパーゲーマーまで楽しめる、ガンSTGの決定版なのだ!

8|7 ガンSTG
▶¥5,800／¥7,800(ガンコン同梱版)
▶ナムコ
▶MC(1ブロック)
ガンコン

## ガンSTG史上初のクエストモードを大紹介なのだ!!

アーケードに笑いと興奮をもたらしたガンSTGがいよいよPSで登場するぞ。PS版にはスペシャルモードやパーティモードなどのオリジナルモードが用意されているけど、その中でももっとも気になってしまうのがクエストモードの存在だろう。今号ではその注目のクエストモードの魅力を紹介しちゃうぞ。




### 基本1 オリジナルの移動システム

フィールド画面内を移動する場合は、任意の場所を狙って銃で撃つだけでOKだ。これで、キャラはそちらに向かってトコトコと歩いてくれるぞ。このように移動やコマンド操作はすべてガンSTG感覚で行えるのだ。

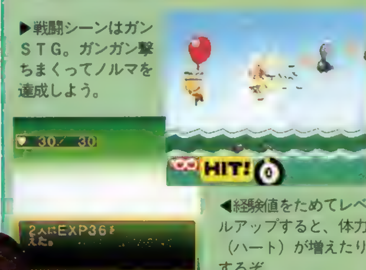


▲移動もガンコンを付けたままでOKなのだ。

### 基本2 戦闘はもちろんガンSTG

普通のRPGと同じく、このゲームでもフィールドを歩いていると敵に襲われることがある。戦闘はガンSTGで行われ、その敵キャラにあったもの(例えば敵がタカだったらタカを撃つ海上の面)が戦いの場として登場する。ノルマを達成すると戦闘に勝利したことになり、お金や経験値がもらえるぞ。ノルマ達成に失敗するとダメージを受けてしまうのだ。

▶戦闘シーンはガンSTG。ガンガン撃ちまくってノルマを達成しよう。




◀経験値をためてレベルアップすると、体力(ハート)が増えたりするぞ。

## 物語の"さわり"をちょっとだけ見せちゃうぞ!

### ●まずは"情報"と"アイテム"を集めよう

このクエストモードでは、伝説のガン"ガンモドキ"の発見が大きな目的。探索を進めるには情報収集が必須事項で、その助けとなるアイテムも、いっぱい用意されているぞ。おまけとは思えないほどにボリュームはタップリなのだ。

▼伝説のガンを求めて2人の冒険が今始まる…。






▲登場人物はひと癖あるキャラばかり。情報収集はゲーム進行に必須なのだ。

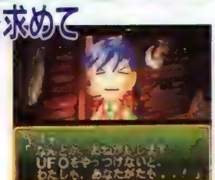
▼町には、貴重なアイテムを販売しているお店もある。




### ●1つ目の"カケラ"を求めて

"ガンモドキ"が5つにわかれていることを突き止めた2人。

そのカギを握るヤバイ氏を捜すのが当面の課題になるんだけれど、いざ会えたと思ったら、新たな危機が2人に襲いかかる。ハラハラドキドキの展開がたまらないぞ!




◀秘密のカギを握るヤバイさん。彼はUFOに狙われていた。



▲UFOの集団が来襲。ここまで来たら、思いっきり戦うしか手はないぞ。

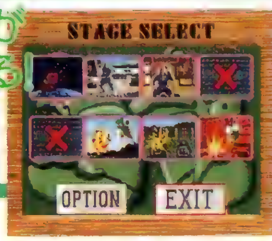
冒険はまだまだ続くのだ!




◀1つ目のカケラを手にした2人。苦労しただけに、喜びもひとしおなのだ。

### クエストの特典1 遊べる面が追加される!

クエストモードで一定条件を満たせば、他のモードで最初は選べないステージが選択可能になるぞ。




### クエストの特典2 ご褒美のイベントも!

エリア1で、ある行動をとればコスプレの女の子に会える。こんな隠しイベントが盛りだくさん。



# ウィザーズハーモニー2

10月（予）　育成SLG
▶¥5,500
▶アークシステムワークス
▶MC（1ブロック）

ファンの期待に応えるべく、鋭意開発中の『ウィザーズハーモニー２』。８月22日発売の増刊号「電撃プレイステーションＤ３」には、このゲームの体験版も収録されるぞ！

## 『2』の基本システム&新要素を大紹介!!



ベースになるシステムは、前作のものをほとんどそのままの形で受け継いでいる『ウィザーズハーモニー２』。ただその分、前作以上にプレイを楽しく、充実したものにする新しい工夫や味つけが、ゲームの随所にほどこされている。その点においては、前作をやり込んだ人でも新鮮な感覚で遊ぶことができるのだ。今回はそれらの新しい要素をピックアップしながら、ゲームの基本的な流れを紹介していこう。



◀キャラの人数にともない、イベント数が増えた点にも注目。

### 勧誘

新学期がくるまでに、５人以上の新入部員を迎えることをアカデミーの存続条件として突きつけられた主人公。アカデミーを守るために部員を勧誘する場面から、このゲームはスタートする。まずは校内のいろんな場所に足を運んで、そこで出会ったキャラクターにアカデミーへの入部を持ちかけるのだ。





◀▲残された期限は５日。その間に、新入部員を５人集めなければならない。



▶うまく会話を取りまとめれば、キャラクターがアカデミーに入部してくれる。ラッキー！

### 平日スケジュール

週の始めのスケジュール画面では、豊富な育成メニューの中から好きなものを選んで、キャラごとに一週間分のスケジュールを組んでいく。それぞれのメンバーたちは決められたスケジュールに沿って活動し、その内容に応じた能力がアップする。







新要素　◀「２」では学内新聞で、学園行事などの情報が入手可能になった。

### 【ゲームの流れ】

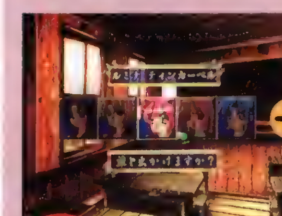
部員の勧誘
↓
平日スケジュール
↓
学内イベント／キャラクターイベント
↓
休日イベント
↓（繰り返し）
エンディング

### イベント

▼学園にはなぜか事件が絶えない。アカデミーの威信を取り戻すチャンス！

スケジュールの実行中には、学園で起こるさまざまな事件を扱った「学内イベント」や、メンバーの誕生日などキャラクターに関係する「キャラクターイベント」が発生する。スケジュール画面で噂話を聞いていた場合にも、その話に関係するイベントが週末に発生するぞ。「学内イベント」では、主人公がメンバーの１人をパートナーに事件解決に乗り出す。事件ごとに用意されている結末は非常に豊富だ。







新要素　▲噂話を聞いて学外に出かけるイベントでは、なんとパートナーを選択可能に！　もちろん展開も変わる。

### 休日イベント

日曜日に街のさまざまなスポットに繰り出すと、アカデミーのメンバーに出会うなどのイベントが発生する。メンバーに出会った場合、主人公との楽しいやりとりが展開されるぞ。また、夏と冬の長期休暇には、季節ごとに特別なイベントが用意されている。普段と違うシチュエーションで、楽しいひととき を過ごせるのだ。



新要素　▲イベントが起こる場所にマークがつけられ、日曜日の外出は便利になった。これならメンバーも見つけやすい。







#### 楽しい長期休暇イベント♥♥

◀前作で非常に好評だった合宿イベントは、今回も健在。メンバーの水着姿が見られる唯一のイベントなのだ！　一応、男性キャラも……。






# COOL BOARDERS2 Killing Session

## クールボーダーズ2～キリングセッション～

今やスキーを上回る人気でウィンタースポーツの花形とも言えるスノーボード。そんな“スノボ”の興奮や爽快感を自宅にいながらにして楽しめちゃうのが、この『COOL～2』なのだ！

| | |
|---|---|
| 8/28 | SPG |
| ▶¥5,800 | |
| ▶ウエップシステム | |
| ▶MC (1～7ブロック) TC 2P対戦・通信対戦可 | |

# スピード×華麗さ…これが『COOL～2』!!



▲青空をバックに華麗にジャンプ!! トリック競技には「リプレイ」もあるぞ。

春夏秋冬、季節を問わず“白銀の世界”でスノーボーディングを楽しむことができる大人気SPG『COOL BOARDERS』。その期待の続編である『COOL～2』では、前作には無かったモードが新たに追加され、全6種類となったことはすでにお伝えした通り。今回は、その中から気になる3モードをピックアップして、待望の新着画面とあわせて紹介していくぞ。また、今作には、ファンからの要望の高かった「対戦」も追加されているのだが、こちらに関しても新たな情報を入手した！ これらをしっかりチェックして、大いに期待をふくらませて待て!!

## 対戦画面は2種類!!




◀▲新たに横分割の存在が判明！ しかも、セレクトボタン1つで、いつでも分割の切り替えが可能だ。雪をも溶かすアツイ対戦を繰り広げよう！

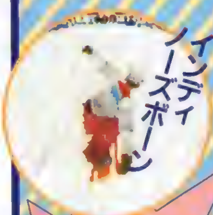
# 大興奮！ 3つのNEW MODE

## ONE MAKE JUMP ワンメイクジャンプ



### チャンスは1度！ 華麗に白銀に舞え!!

急傾斜のジャンプ台を滑り降りてきて、タイミング良くジャンプ！ 着地までの間に、いかに華麗なトリック（演技）が決められるかを競うのがこのモード。回転数や飛距離、グラブ（ジャンプ中にボードに手を添えるポーズ）、着地姿勢などの総合バランスによって採点される得点競技なのだ。名前どおり、まさに1度きりの勝負だぞ（試技は2回）。










**キメろ！トリック**

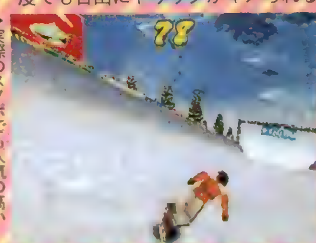
レバーとボタンの組み合わせて、2000種類以上ものトリックが可能だ！

## HALF PIPE ハーフパイプ



### 半円形のゲレンデがキミのステージだ！

巨大なパイプを半分に切ったようなゲレンデをブランコのように往復しながら、連続でトリックをキメていくというモード。時間とゴールが設定されているが、その中でなら何度でも自由にトリックがキメられる。

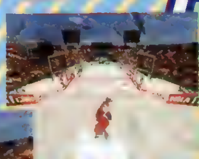


▶実際のスノボでも人気の高い「ハーフパイプ」。華麗に、豪快に、連続トリックをキメよう。

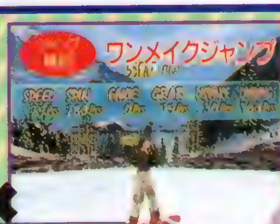
## SNOWBOARDING COMBINED スノーボーディングコンバインド

### 今作のメインはこのモード

7人のライバルたちを相手に、最高で全9戦を戦い抜くという“複合競技”が、このモード。1戦を「ワンメイクジャンプ」とタイムアタックレースの「エクストリーマークロス」の2種目で競うのだ。








×






It's COOL!

▲◀「ワンメイク～」で高得点を上げることができれば、「エクストリーマー～」での出走順位が早くなるぞ。

# 実況パワフルプロ野球'97 開幕版

PSでは2作目となる『パワプロ』が超人気の「サクセスモード」をひっさげてついに大登場!!
今回は"選手育成SLG"としての完成度も高いこのモードの魅力を徹底紹介するぞ!!

8|28 SPG
▶¥5,800(予)
▶コナミ
▶MC(5ブロック) 2P対戦可




「サクセスモード」は、2軍生活1～3年の間に選手を育成し、1軍入りをめざすというSLG。その間には彼女ができたり、ライバルが登場したりと、野球人生を楽しめるイベントがテンコ盛りだ。今回はPS初のサクセスモードということで、N64版よりもシンプルに、そして難度もやや低めになっている。初めてプレイする人でも"超人選手"を作ることが可能なのだ。イベントや特殊能力の入手法などもオリジナルだから、N64版をプレイした人でも楽しめるぞ。

## 本誌再確認! やはりサクセスモード(選手育成SLG)は超アツイ!!

## 自分の思い通りの投手を育てよう

投手編は野手編よりもやさしいので、初めてプレイする人はまず投手育成から始めよう。速球と変化球のバランスはもちろん、失投を防ぐために制球力(コントロール)も必要になってくるぞ。ちなみに球速アップは、N64版と違って「能力アップ」コマンドでも可能だ。




### 彼女のラブ♥ラブパワーは偉大なのだ!!

彼女の存在は、選手育成に大きく影響があると言えるほど重要だ。やる気や体調、それに評価やチームシップなどのパラメータを回復してくれるのだ。しかし1年目の誕生日プレゼントには…。でも彼女に電話をかけすぎると、"恋の病"にかかって練習に身が入らなくなるぞ



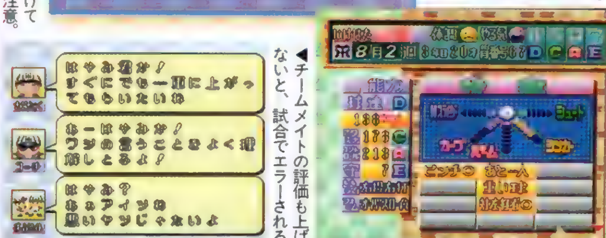
▼[illegible]

▲[illegible]



▶故障率に注意して、各能力を上げていこう。下がる能力もあるので要注意。

▼各能力値に並ぶほど重要なのは特殊能力。「重い球」や「ピンチ(に強い)○」は、ぜひとも覚えておきたい。



◀チームメイトの評価も上げないと、試合でエラーされる。

## 最強の野球超人をめざせ!




野手編は、投手編に比べて入手したい特殊能力の数が多く、とてもやりごたえがあるぞ。もちろん、めざすのは能力値がオールAの選手だけど、1番打者タイプや強打者タイプなど、方向性を決めて育成してもいいかも。

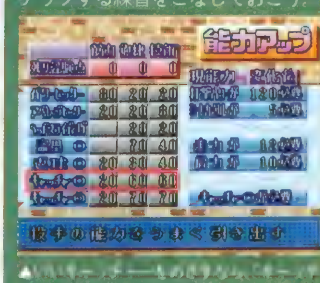


▲特殊能力の中には、簡単には手に入らないものもあるぞ。

◀特定の練習を何回かこなすと、特殊能力が入手できたりする。素振りで「流し打ち」をゲット!!

### 身につけたい特殊能力がいっぱい!

特殊能力の多くは、練習によって得られる経験点を使うことで入手できる(イベントでの入手も多いけど)。欲しい能力があれば、その経験点がアップする練習をこなしておこう。

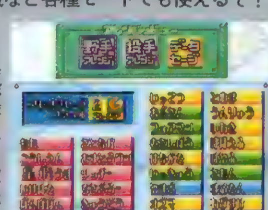



▲[illegible]

## さらに! アレンジモードがアツクさせてくれる!!

### 昇格選手を各モードで起用できる!

1軍に昇格したオリジナル選手は、「アレンジモード」で12球団の好きなチームに入れることができる。オリジナル選手は、投手と野手をあわせて26人まで登録できるので、全員がオリジナル選手なんていうチームを作ることも可能だ。このチームは、対戦など各モードでも使えるぞ!



▶人気野球キャラの、夢のオールスターチーム完成!

# 卒業Ⅲ(仮)

| | |
|---|---|
| 98年（予） | SLG |
| ▶価格未定 | |
| ▶小学館プロダクション | |
| ▶MC(ブロック数未定) | |

教師になって、教え子たちが無事に卒業できるように指導していく育成ＳＬＧ『卒業』。その最新作『卒業Ⅲ』(仮)でも、前作と同じ「清華女子校」で、新たな女の子５人がキミを待っているぞ。

## シリーズ最新作！　今度の5人も手強いぞ

人気の『卒業』シリーズ最新作『卒業Ⅲ(仮)』。初紹介となる今回は、キミが一番気になるであろう、登場する５人の女の子たちのプロフィールをバッチリ紹介しちゃうぞ。どの子を見ても前作までの女の子たちに優るとも劣らない個性派ばかり。彼女たちに振り回されないようにしっかり頑張ろう！

今度はこの5人がキミを悩ませる



### 斎藤由加里

格闘技をこよなく愛する"元気印"

●身長／162センチ●ＢＷＨ／83,54,85
●誕生日／７月12日●趣味／格闘技
誰とでもすぐにうちとける天真爛漫な子。つい専門用語を口走るほどの格闘技好きだ。



### 尾崎恭子

純粋な心と"芸術的感性"の持ち主

●身長／160センチ●ＢＷＨ／82,53,83
●誕生日／11月22日●趣味／音楽・作曲
協調性のなさが目立つが意外にも責任感は強く、クラスメイトたちの信望も厚い。



### 菊池希美

周囲を巻き込む"天然ボケ"娘

●身長／157センチ●ＢＷＨ／85,53,87
●誕生日／4月26日●趣味／ショッピング
人とズレた感性の持ち主で、つかみ所のない性格。"天然ボケ"は演技という噂も!?



### 松山美咲

3カ国語もペラペラの"優等生"タイプ

●身長／162センチ●ＢＷＨ／82,53,82
●誕生日／１月31日●趣味／人間観察
人の思考や行動を読み、常に先手を打つ知性派。先読みしすぎて敬遠されることも。



### 渡辺和恵

おとなしく控え目な典型的"大和撫子"

●身長／166センチ●ＢＷＨ／86,55,87
●誕生日／９月13日●趣味／読書
良く言えばおとなしいが、あまり自分の意見を持たず、他人任せにする部分がある。



### 『Ⅲ』のキャラはどう制服を着こなすのか？

過去の作品でも、各女の子はスカート丈を変えてみたり、リボンの結びを変えてみたりなど、"制服"の着こなしで個性を主張していたよね。それは今回紹介した女の子にも言えることで、その服装をチェックすればその子の性格もなんとな～く見えてくる（？）ハズ。さらに、『Ⅲ』では５人中２人が"ヘソ出し"っていうのも新たな展開だ。次はルーズソックス!?

### 卒業シリーズ15人の制服をチェックだ!!

| | 名前 | リボン | 上着 | スカート |
|---|---|---|---|---|
| Ⅰ | 加藤美夏 | 普通 | 半袖 | ミニ |
| Ⅰ | 志村まみ | 普通 | 半袖 | ミニ |
| Ⅰ | 高城麗子 | 普通 | 長袖 | ロング |
| Ⅰ | 中本静 | 普通 | 長袖 | ロング |
| Ⅰ | 新井聖美 | リボン無し | 長袖まくり | ロング |
| Ⅱ | 谷田利佳 | 普通 | 半袖 | ミニ |
| Ⅱ | シンディ桜井 | 蝶結び | 半袖 | ミニ |
| Ⅱ | 石橋美佐子 | 普通 | 長袖 | ロング |
| Ⅱ | 安田舞奈 | 普通 | 長袖 | ロング |
| Ⅱ | 犬塚さおり | リボン無し | 長袖まくり | ロング |
| CW | 西川真樹 | 普通 | 半袖 | ミニ |
| CW | 横山めぐみ | 普通 | 半袖 | ロング |
| V | 三波亮子 | 普通 | 半袖 | ミニ |
| V | 伊東由紀恵 | 普通 | 半袖 | ミニ |
| V | 戸塚いずみ | 蝶結び | 半袖 | ミニ |

※表内の「Ⅰ」は『卒業』、「Ⅱ」は『卒業Ⅱ』、「CW」は『卒業クロスワールド』、「V」は『卒業 Vacation』となっています。



▲お嬢様学校と思いきや、意外と制服には甘いよね。

 イラスト／四季童子 ※画面写真は「卒業Ⅱ」のものです。※シンディ桜井のイラストは「卒業 クロスワールド」のものです。

# フリートーク・スタジオ マリの気ままなおしゃべり

9月(予) SLG
▶¥5,800円
▶メディアエンターテイメント
▶MC1ブロック

ラジオDJをテーマにしたSLGで、人気声優のトークがたっぷり楽しめる！
8月22日発売の増刊号「電撃プレイステーションD3」には体験版が入るのでそちらもよろしくね!!

## ラジオDJ・SLGで素敵なトークを楽しもう♥

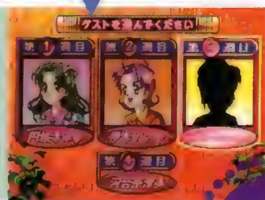
ラジオDJをテーマにした一風変わったSLGが登場するぞ。SLGといっても小難しい操作は必要なく、有名声優によるハイテンポなトークを気軽に堪能することができるのだ。途中にはいくつもの選択肢が現れて、プレイヤーの選択によって番組内容やエンディングが変化する。うまく人気番組に成長させられれば、最終回には大物アイドルをゲストに呼んで、番組オリジナルのテーマソングを歌ってもらえるのだ。



▶その場の雰囲気に合った選択肢を選んで会話を盛り上げよう。

### ゲームの流れ

**ゲストを選んで…**



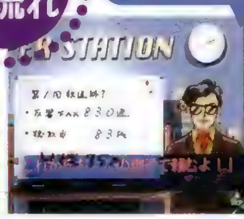
▶1回のプレイで選べるゲストは3人まで。

**いよいよ本番！**



▶うまく話しを盛り上げればゲストも上機嫌に。

**さて反響は？**



◀大反響で、ディレクターの反応もイイ感じ。

3週分のゲストを決定したら、本物さながらのラジオDJがスタート。トークの途中に現れる、時間制限付きの選択肢を選んで番組を進めていくのだ。放送が終了すると、聴取者の反響とディレクターの評価が待っている。あまりに評判が悪いと、クビにされてしまうぞ。



最っ高の番組めざして頑張ってね♥

**主人公 香坂マリ**
(CV：國府田マリ子)

## 本日のゲストは？

ゲスト候補としてあがったのは、ここで紹介している4人のキャラクター。いずれも個性の固まりのような人たちばかりなので、本番中のトラブルは必至かも!?



### 円城寺みゆ
(CV：萩森侚子)

子役時代から芸能界に籍を置いてきた筋金入りの人気タレント。周りが甘やかしてきたために、そのわがままぶりは相当なモノがある。ヘタに機嫌を損ねると、本番の途中で帰ってしまうことも……。



▼本番中にわがままを言って、ついにはマネージャーを呼び出す始末



### 伊集川アヤ
(CV：久川 綾)

関西出身の人気コメディアンで、サービス精神旺盛な根っからの芸人。一見気さくな態度だけれど、あくまでも「芸のうち」と割り切っている。



▶芸風も個性的だけれど、ペットもかなり個性的……。



### 御子神依子
(CV：山崎和佳奈)

霊感の強い女流オカルト作家で、気難しいうえに話し方が異様なまでに暗い。しかも、彼女の周囲では心霊現象が頻発するため、本番中のトラブルに悩まされるかも。

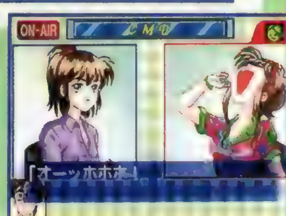


◀本番中の心霊現象にビックリ。でも、ゲストの御子神は満足そう(笑)。



### ナナシー比留間
(CV：富沢美智恵)

活動内容が不明という謎の芸術家。話すことがシュールで、おまけにヒステリー気味。まともな感性の持ち主なら、まずついてはいけない。



◀自分の世界に入り込んだあげく、大口開けて高笑い。アクの強さに圧倒されるぞ。



# メルティランサー Re-inforce

前作のランサーも総登場で「メルティ～」が帰って来る！

| | |
|---|---|
| 秋予定 | SLG |
| ▶¥6,800(2枚組) | |
| ▶イマディオ | |
| ▶MC(1ブロック) | |

## 今度はキミが"見習いランサー"

宇宙を守る銀河警察機構の補佐官として、部下である6人の女性捜査官（ランサー）を1人前に成長させることが目的だった、前作『メルティランサー』。その続編となる今作『リ・インフォース』では、プレイヤーの立場は一変！　なんと今度はランサー候補生の少年「ランディ」となって、前作で活躍したシルビィたち先輩ランサーとともに、悪の手から治安を守っていくことになるのだ。前作と比べても、イベント数、CG総数はともに約3倍、好評だった声優によるボイスデータも4倍と、内容も大幅にパワーアップしている。注目だ!!

▼前作ではオープニングのみだったアニメーションムービーも、今回はゲーム中の各所で効果的に挿入されるぞ。もちろん、そのクオリティも格段にパワーアップしているのだ。






▲彼がプレイヤーの分身となるランディ君。シルビィとはいとこにあたり、アンジェラとも仲がよい。常に毅然とした態度をとる熱血青年だが、シルビィには頭があがらないらしい。



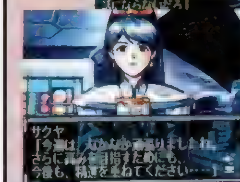

◀ランサーみんなで楽しく花見大会って、警察がこんなで大丈夫なのか？

### "育てゲー"ならぬ"育てられゲー"？

先輩たちからランサーとしての教育を受けることになるランディ。だが、彼（プレイヤー）が選べるのは、誰に教わるかということだけ。どう成長するかはすべて彼女たちしだいなのだ。

▶訓練内容は各先輩さまざま。キミは誰に教わる？




◀独特の"育てられ感"が味わえるのだ。

# メックウォリア2

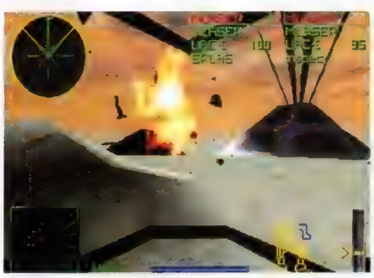
全米で80万本のヒットを誇るロボットSLGがPSに登場！

| | |
|---|---|
| 8/21 | SLG |
| ▶¥5,800 | |
| ▶バンダイビジュアル | |
| ▶MC(1ブロック) | |

## キミの部屋がコクピットに！

巨大ロボット「メック」を操り、敵のせん滅や調査、都市の防衛など、さまざまなミッションをこなしていくSLG『メックウォリア2』。このゲーム最大の魅力は、"ロボット"としての設定のリアルさにある。ミサイルや弾薬の数量が限られているのはもちろん、武器を使い続けると過熱して使用不能になったり、進行方向（足の向き）と視点（胴体の向き）を別々に操作できたり……。現実味にあふれたコクピット（操縦）感覚が味わえる、まさに"メック・シミュレーター"とも言える作品なのだ。さらに、氷の世界、砂漠、渓谷、都市など、いろいろな条件下の惑星における各戦闘も、SFファンにはたまらない魅力のハズだ。

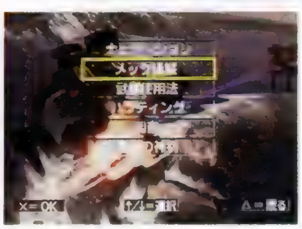




▲ミッションはすべて3DリアルタイムSTG。基本的に、ゲームはこのコクピット視点で進んでいくのだ。



▶フィールド上には、弾薬やリペアー（修理）などのアイテムが落ちていることも。見逃すな！



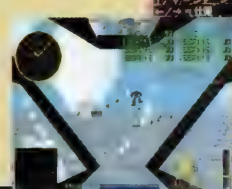

◀鬼教官が操縦法を無線（声）でレクチャーしてくれるぞ。おっかないけど、初心者でも安心だ。

### メックの性能&装備が戦闘のカギを握る！

ゲーム中に登場するメックは全部で12体。それぞれ装甲の厚さや機動力、武器の搭載能力などに違いがあり一長一短だ。各ミッションの内容や惑星の状況により、メックや装備を変えることが、任務遂行への近道なのだ。

▶同種のメックでも、装備する武器を変えるだけで能力は大きく変化するぞ。



◀強力なミサイルを積み過ぎて、被弾して誘爆…なんてこともあるからコワイ。

# RECIPRO HEAT 5000

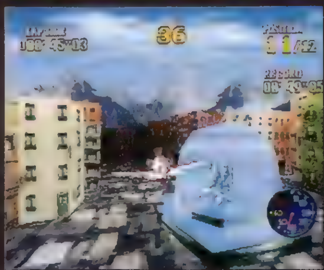
レシプロヒート5000

町中や大自然のまっただ中を往年の名機で飛び抜けろ！ エクシング主催の大会で優勝するとナント50万円相当の賞品が獲得できるので、腕に自信のある人はこの夏を『レシプロ』にかけてみるベシ！

7|31 RCG
▶¥5,800
▶エクシング
▶MC(1ブロック)
2人対戦プレイ可

## 戦闘機をカッ飛ばし迫力のレースバトルを制覇！

### MOUNTAIN



▲町からスタートし、このあと山岳地帯へと進んでいく。写真のような噴水のほか、見どころもいっぱいなのだ。





▼2P対戦で山岳地帯を飛行中。綺麗な風景に見とれているヒマはないぞ。

山岳地帯とそのふもとの町で構成された、初心者用コース。山間を猛スピードで飛び抜ける気持ちよさが思う存分楽しめちゃうコースなのだ。

### SOUTH CITY



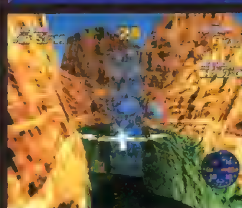
南国の都市とそれに隣接するジャングルが舞台の中級者コース。最大の見どころはジャングルの湖畔で、その美しさは必見。

### SNOW LAND



凍りつくような氷原が舞台の上級者コース。氷の洞窟や氷山が浮かぶ海上など、変化に富んだコースレイアウトが楽しいぞ。

### CANYON



超激難の峡谷コース。写真のように、滝に突っ込んで向こう側の洞窟に突入する場所など、迫力シーンも盛りだくさんだ。

## 上下左右に広がるコースを気持ちよく飛行しよう

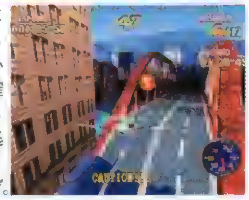
ＰＳ初の戦闘機によるＲＣＧがついに発売になるぞ。この『レシプロヒート』は普通のＲＣＧと違って、空中でのレースだけに上下左右のラインどりが問われるのが特徴なのだ。また、気持ちよく飛べるように、コースのレベルもわりと低めに設定されているぞ。視点は後方からの視点とコックピット視点の２種類の切り替えが可能。さらに、コース上には楽しいオブジェもたくさんあるのだ。




## 独特の攻略要素もいっぱいなのだ

### アイテムもあるのだ

コース上にはアイテムもあるので、必要なものは確実にゲットしよう。取り逃しても後戻りはできないぞ。



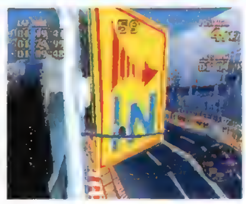
### ショートカットも可能

コースの横のちょっとした脇道の中には、ショートカットできる場所もある。いろいろ探してみよう。



### 当たらない障害物も

看板などには当たり判定がないので、安心して突っ込んでＯＫ。接触する物としない物を見極めよう。



## 10種類の機体から自機を選択

最初から選べる機体は10機も用意されていて、それぞれの機体ごとに性能差が細かく設定されている。自分の操作にあった機体を選ぶもよし、デザインのカッコよさで選ぶもよし、その選択はプレイヤー次第なのだ。

MUSTANG



ZERO FIGHTER



THUNDERBOLT



MESSERSCHMITT



GEEBEE



LIGHTNING



SPITFIRE



SINDEN



CORSAIR



PITTS



メーカー主催のタイムアタック大会も開催！ 詳しくは126ページで！

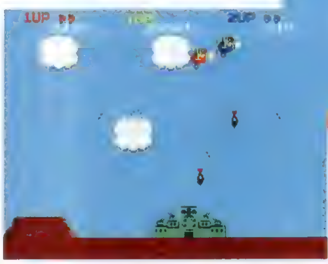
 

RECIPRO HEAT 5000






▼人気の横スクロールＳＴＧ「スカイキッド」。１Ｐ・バロン（赤）と２Ｐ・マックス（青）での２Ｐ協力プレイも可。どちらが先にターゲットを破壊するか競い合うのも楽しいぞ。



▲「わぁ！」敵の攻撃を受けて墜落！　そんなときは急いで✚キーを上に入れて、宙返りボタンを連打すれば復活できるというシステムもバッチリ再現しているぞ。

## ナムコミュージアム　アンコール

PS版の新着画面写真を一挙に公開！

97年(予)　ETC
▶価格未定
▶ナムコ
▶MC(1ブロック)

# 名作再び！　永遠のアンコール

タイトル発表以来、ナムコ・オールドゲームのファンは発売を今か今かと心待ちにしているであろうこのゲーム。シリーズ最多の７タイトル（『キング＆バルーン』、『モトス』、『ロンパーズ』、『ワンダーモモ』、『スカイキッド』、『ローリングサンダー』、『ドラゴンセイバー』）中、３タイトルはコンシューマ初移植！　ファンには、うれしい限りだね。今回はメーカーから届いたばかりの、『ワンダーモモ』と『スカイキッド』の〝ＰＳ版〟の画面写真を初公開だ。画面を見る限りでは、移植度は完璧の100点満点。早くプレイしたいね！



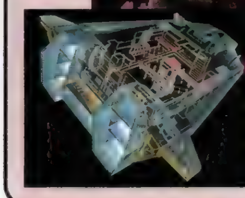

◀見えそうで見えない大胆なアクション。「モモ」といったらやっぱりコレでしょ。

### 今度のミュージアムは、宇宙空間に!?

宇宙船「ミライヤ号」が誘う異次元のプレイスペースが今回のミュージアム。しかも、このミライヤ号の内装は、ナムコが80年代にロケーションしていた店舗をモデルにしているのだ。



▶この内装を見て、「おっ」と思ったアナタはナムコ通。



◀内部まで細かく設定されたミライヤ号。

## ムーンライトシンドローム

ヒロイン・ミカを襲う10の恐怖、今回はその序章を紹介だ。

10月(予)　AVG
▶価格未定
▶ヒューマン
▶MC(1ブロック)

# ミカをつけ狙う少年の真意は？

ヒューマンが贈る、人気のホラーＡＶＧ最新作『ムーンライトシンドローム』。今作は前作『トワイライト～』から１年後の雛城の街を舞台に、前作のヒロイン３人組の１人「ミカ」を中心とした10のシナリオから構成される物語だ。ここでは、その発端となるストーリーを簡単に紹介しよう。…近代化されて住みやすくなったはずの街。だが、ミカは高校からの帰り道に、いつも誰かにつけられているような恐怖と違和感をこの街に抱いていた。そんなある日、謎の少年がミカに接触、その日は特に何事もなかったのだが……後日、ミカにそっくりの少女が交通事故にあった現場にあの少年の姿があった。これは偶然なのか!?





▶「お姉ちゃん、落とし物…」深夜、マンションの住人でもない少年が、ミカを呼び止める。



▲痴漢？　ストーカー？　夜道に限らず、最近ミカの周りには不審な人物が溢れかえっていた。



◀隣県での交通事故を知らせるＴＶの画面に映っているのは、紛れもなくあの少年だった！

### 基本は前作と同じ横スクロールのＡＶＧ

前作同様の奥行きのある横スクロールの画面内を、自由に歩き回って探索するシステムを踏襲。従来通りの感覚でプレイできるぞ。途中で選択を求められる場面では、その行動しだいで後のシナリオの展開が微妙に変わるのだ。



▶雛城高校もリニューアルされたので、校舎内の様子がかなり変わっているぞ。



◀前作では主に学校が物語の舞台だった。はたして今回はどうなのだろうか？

## アンシャントロマン～Power of Dark Side～

中世"騎士道"の世界観を背景に、すべてが3Dで構成された本格美麗作品。RPGファン注目!

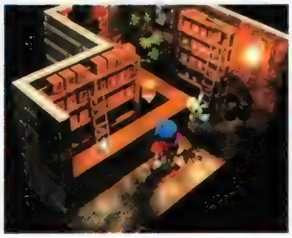
- 11月(予) RPG
- ▶¥6,800(予・2枚組)
- ▶日本システム
- ▶MC(ブロック数未定)

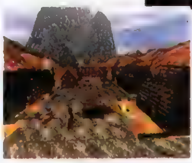
### 壮大なストーリーの正統派RPG!



▶プロローグ部分を含め、ゲーム中の随所にハイグレードなCGムービーを挿入。これはカイの記憶にある最後の母の姿だ。

▼不思議な箱ばかりが並ぶ店。愛らしいポリゴンキャラにマッチしたリアルな背景グラフィックに注目。とにかく美麗!





◀カイが育った山奥の村「鉱山奴隷村」の全景。フィールドもキャラもすべて3Dで構成されている。



▲純真無垢で正義感にあふれる主人公カイ。左にいるのは「ピクシー(妖精)」のようだが一体??

――生まれて間もない頃、異形の生物により、母の手元から連れ去られた主人公「カイ」は、とある山奥にて17歳の少年へとたくましく成長していた。その頃、世界は魔の力によって漆黒の闇へと変貌しつつあり、"人間が妖獣化していく"という噂も日に日に現実味を帯びてきていた。「立つのは今!」カイは冒険に出る決心をする。世界に再び平和を取り戻すために…。――これが「アンシャントロマン」のプロローグ部分。"RPGの王道"をめざしたというこの作品、続報に期待だぞ!!

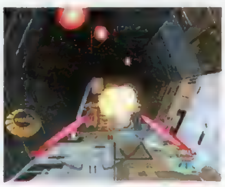
## スターボーダーズ

占領された各惑星を、戦略をもって陥落しつつ故郷「テラ」奪還をめざす3DSTG!

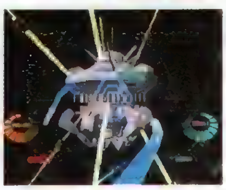
- 8/21(予) タクティカル3DSTG
- ▶¥5,800
- ▶アクレイムジャパン
- ▶MC(1ブロック)

### 超多彩なステージにも注目せよ!

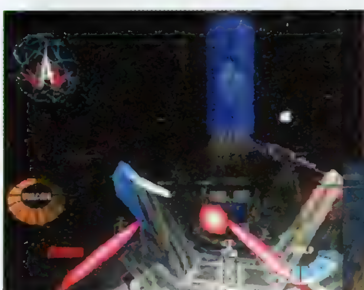
高い戦略性に注目が集まっている本作だが、さまざまなタイプのステージの存在も見逃せない大きな魅力だ。基本的に1つの惑星を陥落させるまでには、その惑星へと向かっているときの宇宙空間→スペースコロニー内部→惑星基地といった、3つのポイントに張られた防衛網をすべて突破しなければならない。敵が占領している惑星は全部で7つだが、各惑星のどのステージも、バラエティに富んだものばかりなのだ。



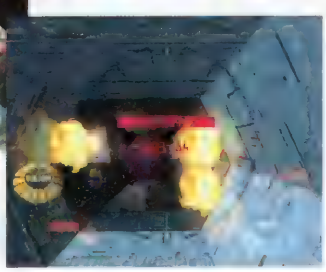
◀コロニー内部。超高速で激戦が展開される!



◀巨大ロボットのような中ボス出現!



▲各惑星の地上における戦闘では、無数に設置された砲台が、集中砲火を仕掛けてくるぞ。



▶スペースコロニーの心臓部を攻撃すると、コロニー爆発までのカウントダウンが始まる。急げ!

## プロジェクト・ガイアレイ

個性あふれる6体のロボットがその性能を競い合う……。超最新のロボットACTが登場!!

- 10月(予) 3D対戦ACT
- ▶¥5,800
- ▶翔泳社
- ▶MC(1ブロック)/アナログ対応/2P対戦可

### 攻撃アクションの応酬がとにかく大迫力!

"ニューロンキャリア"と呼ばれる人型兵器が、完全3Dのフィールド上で激闘を繰り広げるロボット対戦ACT、それがこの「プロジェクト・ガイアレイ」だ。ライフルやボムなどによる遠距離攻撃や、ビームソードやタックルなどによる近距離攻撃など、多彩な攻撃パターンを駆使することができる。もちろん必殺技もあるぞ。ロボットファン注目の1本なのだ。



◀ド派手な画面演出でバトルはさらに熱くなる。

## アイルトン・セナ カートデュエル2

"音速の貴公子"アイルトン・セナの魂がここに……PS唯一の本格派カートRCG第2弾!

- 11/6(予) RCG
- ▶¥5,800(予)
- ▶ギャップス
- ▶MC(1ブロック)/2P対戦可

### セナも大感激の大幅パワーアップ実現!

RCGファン、セナファンに絶大な人気を誇った前作に続き、早くも『2』が登場! 今作には、マシンのチューニング設定をはじめ、ファンの要望の高かった上下分割画面による「VSバトルモード」、さらに、セナの貴重な写真やムービーが見られる「セナ・メモリアルモード」までもが追加されている。この超豪華な『2』で、キミも"音速"になれ!



◀収録されている全8コースは、すべて新コースを採用。

## イバラード

美しいグラフィックと幻想的な世界観が魅力の摩訶不思議なAVG。CVには林原めぐみも!

- 10月(予) AVG
- ▶¥5,800
- ▶システムサコム
- ▶MC(1ブロック)

### 緑を愛する少年が旅する"伝説の国"……

近未来、植物栽培が趣味のとある少年は、ひょんな事から、すべてが緑に覆われ、空にはラピュタ(島)が浮遊する伝説の国「イバラード」に旅立つことに……。画家・井上直久氏が描く異郷イバラードが原作のこの作品は、CGとムービーで構成されたリアルタイムのAVG。謎解きやアクション性などもあるので、存分にその幻想的な世界が堪能できそうだぞ。



◀一面、緑、緑……。バスのようなものは、この世界の乗り物。

## メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98

ヤリ込み派にピッタリの超充実多彩な野球ゲームが登場! キミはどこまで遊び尽くせるか?

- 9月(予) SPG
- ▶¥5,800
- ▶EAV
- ▶MC(5ブロック)/8人同時プレイ可

### "野球ゲームはこうでなくちゃ!"な1本

このソフトに不可能は無い!! シーズンモード(ペナントレース)など、野球ゲームではおキマリのモードが、すべて揃っていることはもちろん、自由に能力を設定してオリジナルの選手が作れたり、監督として試合の指揮をとったりと、いろんな遊び方ができちゃうのだ。プレイヤーが決められる各モードの設定事項も数えきれないほど細かく多彩だぞ。



◀バットスイングだけをとっても、これだけの設定が可能だ。

## 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語

8|7 AVG
▶¥5,800
▶フォグ
▶MC(3ブロック)

情緒豊かな東北の街並みを、女の子と一緒に撮影旅行……。とくれば当然ラブラブな展開も？

### カメラが導く恋(ロマンス)の予感…♥

カメラマン志望の主人公が、東北の各地を旅しながら、出会った女の子たちをカメラにおさめていくAVG。でも、女の子たちは、カンタンに写真を撮らせてくれるほど甘くはないぞ。主人公は撮影枚数をかけた、女の子との花札(主人公の特技)勝負に勝たなくてはならないのだ。プレイできるのは「こいこい」と「花合わせ」の2種類。花札だけを楽しめるフリー対戦も用意されているぞ。


▲なかにはこんな「ムフフ♥」なシチュエーションもあったりする。う〜ん、燃えるぜ！


▲東北ロケによる美しい実写取り込み背景と、魅力的なキャラＣＧの合成がかつてない興奮を与えてくれるぞ。


◀ストーリーモードで撮った写真はアルバムに保存され、いつでも鑑賞することができるぞ。


▶得点差をつけてあがればあがるほど、撮影できる枚数も増えていくぞ。すべてはキミの腕しだい！

## DARKSEEDⅡ

8月(予) AVG
▶¥5,800(予)
▶ビー・ファクトリー
▶MC(1ブロック)

元恋人殺しの犯人は自分？ 身の潔白を証明するため主人公・マイクの冒険が始まる。

### 古き神々の侵略から世界を守るのだ

H・R・ギーガーによる、幻想的なビジュアルでつづられる「DARKSEED Ⅱ」。前作同様、画面上の気になる部分をクリックして手がかりを探していくAVGだ。登場人物が、「古き神々」と呼ばれる異次元の侵略者へと変貌していくシーンなど、ホラー要素もバッチリだぞ。


◀悲惨な殺人事件が、やがて世界の運命を賭けた戦いへ…。

## Cheesy チージィー

7|25 ACT
▶¥5,800
▶ジャレコ
▶MC(1ブロック)

右に左にクルクル回る3Dフィールドが楽しい新感覚のコミカルACTが登場！

### 迷路のような複雑なステージから脱出せよ

「Dr.ケム」に捕まってしまったネズミの「チージィー」。脱出を試みたはいいけれど、何の変哲もない本棚や排水口も彼にとってはまるで巨大な迷路だ。さらに、行く手を阻む「クモ」や「ドラゴン」といった手強い敵も登場。華麗なテクニックで、奴らを撃退するのだ！


◀好物のチーズを集めて30以上のステージを戦い抜け！

## 新作ソフトニュース NEWS

### あの『イース』スタッフが贈るA・RPG登場!!

毎号ホットでアツアツな新作情報をお届けするこのコーナー。まずはSCEIから登場の3D・A・RPG「グランストリーム伝紀」から。制作は、あのA・RPGの名作『イース』の開発スタッフが担当していて、BGMや独特の世界観は、昔からのファンにはたまらないものがあるぞ。さらにイベントシーンでは下の画面写真のようなアニメーションムービーが豊富に盛り込まれている。まだまだ開発中の画面写真からでも、3D版『イース』の期待が高まるよね。さらに異色ダンジョンRPG「スペクトラルタワーⅡ」のNPCについても、最新情報を紹介しよう。NPCは自ら意志をもって行動するキャラで、情報を提供してくれたり仲間になろうと誘いかけてきたり、様々な反応をみせてくれるらしいぞ。

#### グランストリーム伝紀

▶11月予定▶A・RPG▶SCEI▶¥5,800(予)


◀物語が進んで行くにつれ主人公は、コマンド入力で繰り出せる様々な戦闘アクションを覚えていくぞ。

#### スペクトラルタワーⅡ

▶秋予定▶RPG▶アイディアファクトリー▶¥5,800


◀当然NPCにも緻密な設定があり、機嫌が悪い時には、NPCと戦闘になったりもするのだ。



#### 南方珀堂登場

▶8|8▶AVG▶アトラス▶¥5,800(予)


◀番組終了まで薄雁斎天迷の完全犯罪について激論は続いた。果たして彼の犯罪を暴くことはできるのか？

#### ツタンカーメンの謎 〜アンク〜

▶11|6▶AVG▶レイ▶¥6,800(2枚組)


◀エジプト考古学者の吉村作治教授プロデュースの「アンク」。永遠の謎、ツタンカーメンに迫るAVGだ。

美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語・他

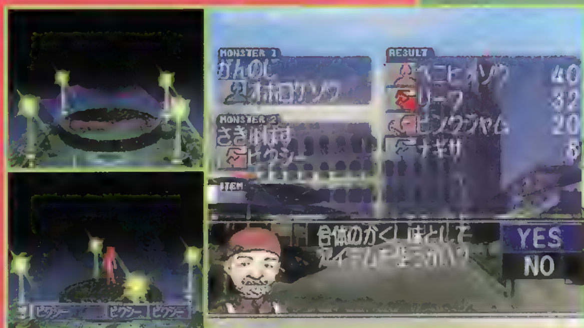
# NEXT WAVE

## PSの次を見すえる先取り(?)ページ

### 育成 マトモに戦えるモンスターに育てよう!

お仕事や修行をさせて、疲れがたまったら休養をとらせる。「モンスターファーム」に限らず、これは育成SLGの超基本ともいえる流れだが、このゲームの場合はなかなかうまくいかないこともある。もちろんモンスターによって違うのだが、中にはワガママをいって仕事をサボッたりするヤツがいるのだ。それでは能力が伸びないばかりか、仕事をしてくれなくて、資金が底をついてしまう!? なんてことにもなりかねないぞ。なるべく早く休養をとらせて、キゲンよく働いてもらおう。




# MONSTER FARM モンスターファーム

■育成SLG ■テクモ ■7月24日(発売中)
■¥5,800 ■MC(15ブロック使用)

### 誕生 どんなCD-ROMから、どんなモンスターが……?

すでに何度か紹介してきた通り、モンスターの元となる「円盤石」(ゲーム中ではCD-ROMをこう表現している)は、CD-ROMなら何でもOKなのだ。編集部でも徹夜でありとあらゆるCD-ROMを試してみるMFフリークが出現している。はたして最強のCD-ROMは? ちなみにモンスターは200種類以上登場するらしい。







### 今回のネクストは?

キミのCD-ROMから、モンスターが生まれる!? そんな斬新なシステムを持ったモンスター育成SLG『モンスターファーム』。もうキミは試してみたかな?「まだ……」という人のために、今回はこのゲームのポイントを、大量の画面写真と一緒にまとめてみたぞ!

### バトル 生んで育てて、そして戦って勝つのだ!!

生んで育てた(合体させた)モンスターの能力を確かめるのが、バトル大会。優勝するとかなりな額の賞金が手に入るので、是が非でも勝利を狙っていきたいところだ(もちろんそのためには素質と日頃の育成が大切だけどね)。また、ぜひとも自分のモンスターに出場してほしいのが、「年末の大一番」。これに出場するためには、ファン投票で選ばれなければならないのだ。絶対盛り上がる一戦だぞ。

モンスターファーム 

PONY CANYON INC.

# DigiGroove

ゲームミュージックの新しいカタチ〈デジグルーブ〉誕生!



鉄拳 TEKKEN 3 ™

ナムコ〈 DigiGroove 〉シリーズ第1弾

## 「鉄拳3 Battle Trax」

ナムコの誇る鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジと、
沖山優司、高田宗紀、渡辺等などのアーティスト参加による
アレンジバージョンなど、
多種多彩なサウンドで全キャラクターテーマをアレンジ。
ナムコサウンドを、
最先端のミュージックシーンのエッセンスで
アレンジした
「DigiGroove」シリーズ第1弾、
「鉄拳3Battle Trax」
ポニーキャニオンより8/20(wed)リリース!!

8・20 Release

PCCG-00416
初回特典：CDジャケットサイズステッカー
¥2,854(税抜¥2,718)

### 「DigiGroove」シリーズとは?

いま最も進化しつつあるエンタテインメント、「3D-CGゲーム」と、この歩調に合わせるがごとくミュージックシーンに台頭してきた「テクノ&クラブミュージック」との融合を目指して、ナムコサウンドのアレンジCDがシリーズ化。他では聴けない最新最強のサウンドシリーズです。

## 鉄拳3 アーケードサウンドトラック001EX

**i/o : sanodg,B.K.O (NAMCO LIMITED)**

ナムコサウンドチーム[i/o]が送るアーケードサウンドトラックシリーズがスタート。
その記念すべき第一弾、ワンダースピリッツより発売中!
オープニングムービー他、貴重な映像が楽しめるCDエキストラ仕様で登場!

WONDER SPIRITS

◆封入特典：特製プレミアムカード(2枚)　◆応募特典：オリジナルキャップ
◆定価¥2,854(税抜¥2,718)　◆WSCAX10001
◆発売元：ワンダースピリッツ　◆販売元：ポニーキャニオン

発売中



# 電撃ランキングステーション RANKING STATION Vol.52

今回のソフト売上集計期間 '97年6月16日～6月29日

**CHECK POINT**

売り上げランキング上位は予想通りだったとはいえ、これほど多くの初登場タイトルがランクインしようとは！　一体誰が予想しただろうか？

## 売り上げTOP20

売り上げランキング20タイトル中、実に11タイトルが初登場！ 半分強が赤くなったランキング表は、なかなか壮観なものがある。6月20日、27日発売のタイトルは、かなり爆発的なインパクトがあったようだ

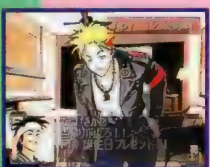
### 1 初登場 ファイナルファンタジータクティクス



●スクウェア／6月20日／S・RPG／2246457

2位以下を、ランキング史上まれにみる大差で引き離して、堂々の第1位獲得(予想通りかな？)。「FFⅦ」以来の超大作!!

### 2 初登場 ゼロヨンチャンプ DooZy-J



●メディアリング／6月20日／RCG／226613

「FFT」に大差こそつけられたものの、その他の人気作を押さえての第2位は立派。今回もまたミニゲームが魅力なのだ。

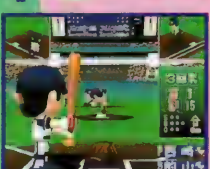
### 3 初登場 タイムクライシス+ガンコン



●ナムコ／6月27日／STG／169906

ガンコン同梱で¥7,800がハンデになったか、今1つ伸び悩んだ印象を受ける第3位。ロングランヒットを狙うか？

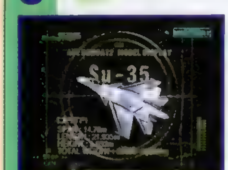
### 4 初登場 デジカルリーグ



●アクエス／6月20日／SPG／112855

長らくコンビニ専用1位の座にあった「TOBAL 2」を破った。題材が野球であることと、親しみやすくスムーズな画面がウケたか。

### 5 前回1 エースコンバット2



●ナムコ／5月31日／STG／101815

5月発売組の中では唯一本ベスト5に食い込む。また、同一メーカーでベスト5に2タイトルがランクインしたのはナムコだけだ。

### 6 初登場 ガンダム ザ・バトルマスター

●バンダイ／6月20日／対戦ACT／77699

オリジナルのキャラも登場し、ファンには見逃せない対戦格闘。独自のシステムにより、画面も大迫力！

### 7 初登場 ときめきメモリアル 対戦とっかえだま

●コナミ／6月19日／PZG／72991

あの「ときめき」キャラが、夏らしく水着で登場！なぜか1人でプレイしたくなるPZGだ。

### 8 前回2 がんばれ森川君2号

●SCEI／5月23日／ETC／71814

極々まれなことらしいのだが、何もかも1度で理解してしまう超天才森川君が登場する可能性もあるとか。

### 9 初登場 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

●SNK／6月27日／RPG／70402

主人公それぞれの視点から乱世をみるというマルチシナリオで、サムスピ・ワールドを堪能しよう。

### 10 初登場 TOTAL NBA '97

●SCEI／6月27日／SPG／57991

相手を指定してパスできるなど、システム的な改良を大胆に加えたシリーズ第2弾。MJは……？

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11 | 初登場 | ネクストキング | ●バンダイ／6月27日／SLG／51571 |
| 12 | 前回8 | I.Qインテリジェントキューブ | ●SCEI／1月31日／ACT／44381 |
| 13 | 前回12 | ファイナルファンタジーⅦ | ●スクウェア／1月31日／RPG／44238 |
| 14 | 前回9 | パラッパラッパー | ●SCEI／96年12月6日／ETC／39558 |
| 15 | 初登場 | フォーメーションサッカー97 | ●ヒューマン／6月27日／SPG／37876 |
| 16 | 前回7 | Parlor PRO! | ●日本テレネット／4月25日／ETC／37234 |
| 17 | 前回11 | DX人生ゲーム | ●タカラ／3月20日(BEST)／ETC／36677 |
| 18 | 初登場 | QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 | ●カプコン／6月27日／ETC／34880 |
| 19 | 前回3 | マリーのアトリエ | ●ガスト／5月23日／RPG／33292 |
| 20 | 前回17 | エースコンバット | ●ナムコ／96年8月9日(BEST)／STG／16254 |

## 初登場一挙11タイトル そのうちわけは……

今回の売り上げランキングには2つのポイントがある。まず「FFT」の第1位獲得。これは文句ナシ＆予想通りだったとはいえ、第2位の約10倍という大量ポイントを獲得したのは驚きだった。この得点差は、もしかすると『FFⅦ』初登場時以上の衝撃かもしれない。そして第2のポイントは、ランキング全20タイトル中、初登場が11タイトルもあったことである。これもまた、ものすごい数字だ。しかもゲームジャンルで見てみると、実にバラエティに富んでいる。人気ジャンルのRPG、S・RPGだけでなく、STGやSPGがしっかりランクインしているのは頼もしい印象すら受ける。国内のハード戦争はPSの勝利ということで落ちつきそうだし、PSにはこれまでのゲーム機にはいなかった「ライトユーザー」と呼ばれる独特のユーザー層がある。それ故に、偏りなく多くのジャンルが支持されるのだろう。今後もこの傾向と超大作の発売があれば、PS本体の出荷数も（SFCさえ凌駕して）まだまだ伸びる可能性があるかもしれない。

### ■デジカルリーグ



◀「FFT」と発売日が同じで、しかもコンビニ専用であったにもかかわらず大健闘。ところで、野球ゲームではお約束の隠しチームは発見できたかな？（詳細はD3で）

### ■タイムクライシス＋ガンコン



▶これまでのコンシューマゲーム機史上最高の精度を誇るガンコン。専用ソフト第2弾『ガンバレット』のために今のうちに購入しておいて損はないだろう。



※データは編集部が独自に調査・集計したものです。各ランキングの赤い行のタイトルは初登場、青い行のタイトルは再登場のタイトルです。

## 前評判TOP20

| 順位 | 前回 | タイトル | データ |
|---|---|---|---|
| 1 | 前回 1 | 悠久幻想曲 | ●メディアワークス／8月28日／SLG／16905 |
| 2 | 前回 9 | ドラゴンクエストⅦ | ●エニックス／未定／RPG／13695 |
| 3 | 前回 4 | テイルズ オブ デスティニー | ●ナムコ／97年予定／RPG／11769 |
| 4 | 初登場 | 機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR | ●バンダイ／7月31日／SLG／10057 |
| 5 | 前回 11 | フロントミッション セカンド | ●スクウェア／9月25日／S・RPG／7704 |
| 6 | 前回 10 | パラサイト・イヴ | ●スクウェア／97年予定／RPG／7490 |
| 7 | 初登場 | バイオハザード・ディレクターズカット | ●カプコン／9月予定／AVG／7276 |
| 8 | 前回 8 | ブレスオブファイアⅢ | ●カプコン／9月11日／RPG／5136 |
| 9 | 前回 12 | ときめきメモリアル2 | ●コナミ／未定／SLG／4280 |
| 10 | 前回 7 | 同級生2 | ●バンプレスト／8月7日／AVG／4066 |
| 11 | 再登場 | ラングリッサーⅠ&Ⅱ | ●メサイヤ／7月31日／S・RPG／3852 |
| 12 | 前回 20 | 幻想水滸伝Ⅱ | ●コナミ／未定／RPG／3638 |
| 13 | 初登場 | 実況パワフルプロ野球'97 開幕版 | ●コナミ／8月7日／SPG／3424 |
| 14 | 前回 5 | ウィザーズハーモニー2 | ●アークシステムワークス／来春予定／SLG／3210 |
| 15 | 前回 18 | フロントミッション オルタナティヴ | ●スクウェア／夏予定／S・RPG／2996 |
| 16 | 前回 15 | 鉄拳3 | ●ナムコ／未定／対戦ACT／2568 |
| 17 | 初登場 | リアルロボット戦線 | ●バンプレスト／来春予定／S・RPG／2354 |
| 18 | 再登場 | るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ | ●SCEI／秋予定／RPG／1926 |
| 19 | 再登場 | メルティランサー Re-inforce | ●イマジニア／秋予定／SLG／1284 |
| 20 | 再登場 | ナムコミュージアム・アンコール | ●ナムコ／未定／ETC／856 |

## 読者人気TOP20

| 順位 | 前回 | タイトル | データ |
|---|---|---|---|
| 1 | 前回 1 | ファイナルファンタジーⅦ | ●スクウェア／1月31日／RPG／25679 |
| 2 | 初登場 | ファイナルファンタジータクティクス | ●スクウェア／6月20日／S・RPG／12411 |
| 3 | 前回 5 | バイオハザード | ●カプコン／96年3月22日／AVG／10057 |
| 4 | 前回 4 | ときめきメモリアル～forever with you～ | ●コナミ／95年10月13日／SLG／8132 |
| 5 | 前回 3 | マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ | ●ガスト／5月23日／RPG／6420 |
| 6 | 前回 2 | エターナルメロディ | ●メディアワークス／96年11月22日／SLG／5992 |
| 7 | 前回 6 | 女神異聞録ペルソナ | ●アトラス／96年9月20日／RPG／5778 |
| 8 | 前回 10 | アークザラッドⅡ | ●SCEI／96年11月1日／RPG／5564 |
| 9 | 前回 14 | 新スーパーロボット大戦 | ●バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／5136 |
| 10 | 前回 15 | 鉄拳2 | ●ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／4494 |
| 11 | 前回 8 | ワイルドアームズ | ●SCEI／96年12月20日／RPG／3852 |
| 12 | 前回 11 | プリンセスメーカー ゆめみる妖精 | ●SCEI／1月24日／SLG／3424 |
| 13 | 前回 12 | 幻想水滸伝 | ●コナミ／95年12月15日／RPG／3210 |
| 14 | 前回 13 | トゥルー・ラブストーリー | ●アスキー／96年12月13日／SLG／2782 |
| 15 | 初登場 | がんばれ森川君2号 | ●SCEI／5月23日／ETC／2354 |
| 16 | 前回 19 | ソウルエッジ | ●ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／2140 |
| 17 | 前回 20 | ポポロクロイス物語 | ●SCEI／96年7月12日／RPG／1926 |
| 18 | 再登場 | ウィザーズハーモニー | ●アークシステムワークス／96年12月29日／SLG／1284 |
| 19 | 再登場 | レイジレーサー | ●ナムコ／96年12月3日／RCG／1070 |
| 20 | 初登場 | QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 | ●カプコン／6月27日／ETC／986 |

## 移植希望TOP20

| 順位 | 前回 | タイトル | データ |
|---|---|---|---|
| 1 | 前回 1 | サクラ大戦 | ●AVG／SS／13695 |
| 2 | 前回 3 | スレイヤーズシリーズ | ●RPG／SFC、SS／11127 |
| 3 | 前回 2 | ヴァンパイアセイヴァー | ●対戦ACT／AC／10057 |
| 4 | 前回 4 | 聖剣伝説シリーズ | ●A・RPG／GB、SFC／9415 |
| 5 | 前回 5 | スーパーロボット大戦F | ●S・RPG／SS／8560 |
| 6 | 前回 13 | 真・女神転生シリーズ | ●RPG／SFC、SS／8132 |
| 7 | 前回 8 | 新世紀エヴァンゲリオン | ●ETC／SS、Win95／7062 |
| 8 | 前回 6 | スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 | ●S・RPG／SFC／6420 |
| 9 | 前回 18 | センチメンタルグラフティ | ●SLG／SS／4494 |
| 10 | 前回 9 | ファイアーエムブレム | ●S・RPG／FC、SFC／3638 |
| 11 | 前回 10 | 下級生 | ●AVG／Win95、SS／3210 |
| 12 | 再登場 | イースシリーズ | ●RPG／PC98、FC、PCエンジン、SFC／2996 |
| 13 | 前回 7 | ストリートファイターⅢ | ●対戦ACT／AC／2568 |
| 14 | 前回 12 | サイバーボッツ | ●対戦ACT／AC、SS／2354 |
| 15 | 前回 19 | スーパーロボットスピリッツ | ●S・RPG／N64／2140 |
| 16 | 前回 14 | ワンダープロジェクトJシリーズ | ●SLG／SFC、N64／1926 |
| 17 | 前回 11 | 機動戦艦ナデシコ | ●AVG／SS／1712 |
| 18 | 前回 16 | 天外魔境シリーズ | ●RPG／PCエンジン、SFC、SS／1498 |
| 19 | 再登場 | EVE burst error | ●AVG／Win95、SS／1284 |
| 20 | 再登場 | メタルマックスシリーズ | ●RPG／FC、SFC／856 |

## ランキング・チェック

売り上げランキングでは、堂々圧勝の第1位に輝いた『FFT』。さて、読者人気ではどうなるかと注目されたところだが、やはり王者『FFⅦ』にはおよばなかった。ポイントでも約2倍という大差をつけられている。しかし、現段階で『FFⅦ』の王座を脅かすかもしれない最有力タイトルであることは間違いない。次回にはランクインしてくるであろう『サガF』とあわせて、大いに注目したいところだ（スクウェアの1・2・3独占の可能性も高いのだろうか？）。

また、売り上げ第18位、読者人気第20位と、いささか不調なスタートになったとはいえ、しっかりランクインした『QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡』。6月27日発売のタイトルでは唯一本の読者人気ランクインは、このタイトルへの高い支持の証明といえるのではないだろうか。

## 移植化計画 ver.x.1

### あの基板からの移植第1弾！と、いうのが適当なのかどうか？

すでに発表された移植タイトルだが、アーケードからの対戦格闘『デッド・オア・アライブ』。今回これを取り上げた理由は、このタイトルが、あのセガが誇るアーケードの秀作基板「モデル2」で稼働しているソフトだからだ。もちろん、政治的な興味も尽きないところだが、実際、PS版はどうなるのだろう？　テクモによるとSS版はよりアーケード版に近いゲーム内容になり、PS版は若干異なる、いわゆる「ダッシュ」とでもいうべきものになるようだ。この違いは先に開発が進んでいたSS版が先行発売されるから、同じものをPSで発売するのもどうだろうかという、純粋に営業的な判断によるものらしい。モデル2からの移植という技術的な問題は、どうやら両機種に等しく影響したようだ。




◀公開された画面写真で見る限り、その移植度の高さは大いに期待できる（写真はPS版のものです）。


PlayStation
通信販売
PURE WHITE
木村明広画集
アルナムの牙
Official Fan Book
980円
体験版を含む
関連書籍や
音楽CDや
ALNAM

# ごめんよおおぉ!!

# アルナムの翼
## 焼塵の空の彼方へ

# の発売が夏から秋になっちまった!!

でも、これ以上は延びないから、安心してくれよな!

# 鋭意製作中!! 秋発売!!

# 始めました



← テレカや図書カードもあるでよ

まずは手紙でご連絡下さいね♥

株式会社 ライトスタッフ
〒140 東京都品川区西大井6-10-10 品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン:03-3772-5073 (ライトスタッフの最新情報をお知らせしています)


NOeL™
PlayStation™




*Enchanté de faire votre connaissanse.*

Ryo Midorikawa Yumi Tachibana Chisato Kadokura



PlayStation
TEICHIKU RECORDS
リアルすぎ。
Tinsen
Kyu
Kumae
ウキウキ釣り天国
人魚伝説の謎™
シリーズ最新作
PS釣りファン待望。超リアル海釣りシミュレーション。
○磯、堤防、浜、船でのエサ釣りとルアーまで、あらゆる海釣りが楽しめる「人魚島」の伝説とは…
○PSゲーム初、習性・食性等の魚種別バイオリズムと、複雑な自然環境データを忠実にシミュレート。ソフトの中を泳ぐ魚たちの動きは、プログラマーでさえ予測できない。まさに「自然の海」を再現。
○フルポリゴンによる超リアルな対象魚は、マダイ、メバル、スズキ、カワハギほか、驚異の全70種。
○アタリや合わせも魚種、大きさに忠実にシミュレート。魚とのやり取りで「実際の釣り」を体感。
○釣果や料理方法を保存できる「釣り日誌」や「魚図鑑」など、PC版で好評のサブ機能も満載。
1997年9月 発売予定
予価¥5,800(税抜)
●画面は開発中のものです
ウキウキ爆釣(ばくちょう)ダブルキャンペーン
アンケートはがきを送ってアウトドア・グッズを当てよう! 応募方法:「ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎」に同梱されているアンケートはがきをお送りください。抽選で520名様にオリジナル・アウトドア・グッズをプレゼント。応募期間:9月発売日－12月31日(当日消印有効) ○はずれた方の中から、さらに抽選で計200名様にオリジナル・テレカをプレゼント。
キャンピング・セット 20名様 オリジナル・ウオッチ 100名様 オリジナル・Tシャツ 200名様 オリジナル・キャップ 200名様
©1997 TEICHIKU RECORDS CO.,LTD. "PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせは…テイチク(株)マルチメディア部 東京 03-3481-3291/大阪 06-271-3688



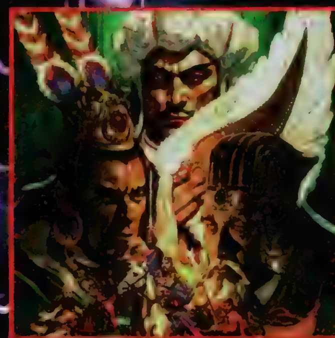
KOEI
ここに大地は果て、海が始まる。
ルイス・デ・カモンイス『ウズ・ルジアダス』より
十六世紀・大航海時代――
大地と海の交点で詩人は詠う。
そこは、冒険に満ちあふれた
七つの海への出発地。
人は富と名声を求め旅立った。
今、あなたに再び訪れる船出の時。
そして求めるものは
新たなる興奮と感動の物語。
そう、いつも冒険は
海から始まるのだ。
リコエイションゲーム
大航海時代外伝
今始まる、もう一つの冒険の旅
大好評を博した海洋冒険ロマン『大航海時代II』が装いを一新!新たな登場人物と運命とともに
"外伝"としてその姿をあらわす。十六世紀の海に繰り広げられる壮大なドラマ――それは恋人を
追いかける旅か、海賊王の座をめざす冒険行か。大いなる海のきらめきがあなたを待っている。
10/2発売予定 6,800円
大航海の物語は、ここから生まれた――
女海賊、冒険家、商人……6人の命知らず達が夢に向け船を出す!
スーパーファミコンの人気作が新たな姿に。話題の海洋冒険ロマン。
リコエイションゲーム
大航海時代II
●6,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
PlayStation
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

KOEI®

拡張キットが付いて新登場!KOEIの注目作。

# 歴史SLGの進化論（パワーアップ）。





## パワーアップキットで熱くなる、激動の戦国時代。

「軍団」単位の攻略で、スピーディな展開が味わえる大ヒット作"天翔記"に、ゲームを深め、また自分だけの面白さを生み出す「パワーアップキット」を加え1つに!新シナリオの登場、そして武将の能力値などを自由に変更できるエディタを搭載。さらなる深化を遂げた"信長の野望"で新たな合戦絵巻を存分に描き出そう!

歴史シミュレーションゲーム

**信長の野望 天翔記® with パワーアップキット**

●9,800円

## パワーアップキットで深くなる、大陸に広がる人間物語。

魅力的な登場人物、そして手に汗握る駆け引きや展開の行方を左右する辺境異民族の登場などで大好評を博した「三國志Ⅳ」にパワーアップキット付きのセットが登場!都市人口や金などが変更できるエディタや、仮想シナリオ、そして歴史イベントも新たに搭載し内容も一段と充実。あなたの手で"三國志"のドラマを自由に創り出そう。

歴史シミュレーションゲーム

**三國志Ⅳ with パワーアップキット**

●7,800円

9/11 同時発売

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作 ⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

※1･3･4については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310

●資格／①専門卒以上22〜36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回（'96実績7.45カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場

□希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、③〜⑤を希望される方は作品（5点以内）をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。

不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 DP係 TEL.045-564-3111（直）担当:三村・兵土（ひょうど）



夏は海だ！と言
この夏、
新作13タイトルが
来る、ザパーーン！
プレイステーション
〈コンビニ専用〉
サガ フロンティア
好評販売中／6,800円
©スクウェア
ダービースタリオン
好評販売中／6,800円
©パリティビット
ストリートファイター EX plus α
好評販売中／5,800円
©ARIKA CO.,LTD.,©CAPCOM CO.,LTD.
雷弩機兵ガイブレイブ
好評販売中／5,800円
©1997 AXELA／AVIT,INC.
みんなのGOLF
好評販売中／4,800円
©Sony Computer Entertainment Inc.
CLOCK TOWER The first fear
好評販売中／3,800円
©HUMAN 1996,1997
プレイステーション
〈コンビニ専用〉
セガサターン
モンスター ファーム
好評販売中／5,800円
©TECMO,LTD.1997
DX人生ゲームII
好評販売中／5,800円
©TAKARA CO.,LTD.1997 PLANNING ADVISED BY OZMA CO.,LTD.
HARD BLOW
7月31日販売開始予定／5,800円
©1997 Electronic Arts.
NOW PRINTING
ロックマンX4
8月1日販売開始予定／6,800円
©CAPCOM CO.,LTD.
FRONT MISSION ALTERNATIVE
NOW PRINTING
フロントミッション オルタナティブ
販売開始日未定／5,800円
©スクウェア
リアルサウンド ～風のリグレット～
好評販売中／6,400円
©1997 WARP INC.
BIO HAZARD
NOW PRINTING
バイオ ハザード
7月25日販売開始予定／4,800円
©CAPCOM CO.,LTD 1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED




デジキューブ ラインアップ

| タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|
| プレイステーション | | |
| ファイナルファンタジー タクティクス | スクウェア | 6,800円 |
| デジカルリーグ | スクウェア | 5,800円 |
| マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～ | ガスト | 5,800円 |
| がんばれ森川君2号 | SCE | 4,800円 |
| トバル2 | スクウェア | 5,800円 |
| ファイナルファンタジーIV | スクウェア | 4,800円 |
| パワーステークス | スクウェア | 5,800円 |

| タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|
| ファイナルファンタジーVII | スクウェア | 6,800円 |
| ブシドーブレード | スクウェア | 5,800円 |
| プロロジック麻雀 牌神 | スクウェア | 5,800円 |
| 新テーマパーク | エレクトロニックアーツ | 5,800円 |
| 新スーパーロボット大戦 | バンプレスト | 6,800円 |
| ワイルドアームズ | SCE | 5,800円 |
| ソウルエッジ | ナムコ | 5,800円 |
| クロックタワー2 | ヒューマン | 5,800円 |

| タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|
| FORMULA 1 | SCE | 5,800円 |
| ギャロップレーサー | テクモ | 5,800円 |
| パラッパラッパー | SCE | 4,800円 |
| レイジレーサー | ナムコ | 5,800円 |
| ぷよぷよ通 決定盤 | コンパイル | 4,800円 |
| セガサターン | | |
| mr.BONES | セガ | 5,800円 |
| ぷよぷよSUN | コンパイル | 4,800円 |

※表示価格はすべて(税別)となります。 ※商品の価格・仕様などはメーカーの都合により変更となることがございますのでご了承ください。 ※一部店舗におきましては取り扱っていない商品もありますのでご了承ください。



**送料大幅値下げ！ 1商品600円→200円**

**お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。**

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

**0070-80-7080**
受付時間
平日・土曜13:00～21:00
日曜・祝日10:00～18:00
(携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)

●通信販売の対象商品は、「サガ フロンティア」「ファイナルファンタジー タクティクス」「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「HARD BLOW」「ストリートファイター EX plus α」「mr.BONES」「デジカルリーグ」「トバル2」「パワーステークス」「ファイナルファンタジーIV」「ブシドーブレード」「プロロジック麻雀牌神」のみとなります。●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●送付手数料は1商品の場合200円、2商品の場合は400円。(全国一律)商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●販売開始前の新タイトルに関してのお届け時期は、販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。それ以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。その他販売中の商品に関してはご注文後2～3日でお届けいたします。(地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館 03-3444-5700(代)







## ストリートファイター EX plus α

好評販売中／5,800円

〈コンビニ専用〉



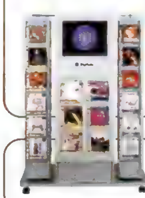
## ストリートファイター EX plus α ガイドブック

好評発売中／本体価格800円

基本コマンドから実践攻略を、ステップアップ形式で解説。
見やすさ抜群のコマンド解説も充実!この一冊で友達に差をつけよう!
B5判・96ページ　特典／メモリーカード用特製ステッカー

※デジキューブのあるコンビニエンス・ストアでお求めください。

## ゲーム買うなら、コンビニだ。



FamilyMart

上記4チェーンのほか、
四国スパーでもお求めになれます。

Perfec TV! チャンネル215
デジキューブチャンネルで最新ゲーム特集を
ON AIR!

※表示価格はすべて(税別)となります。

"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

---

**送料大幅値下げ!** 1商品600円→200円

**お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。**

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

**0070-80-7080**

受付時間
平日・土曜13:00〜21:00
日曜・祝日10:00〜18:00

(携帯電話・PHSからはつながりませんのでご注意ください。)

●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。●代金は商品と引き換えにお支払いください。(銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。)●商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。●商品に関してはご注文後2〜3日でお届けいたします。(地域によっては2〜3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。)●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便(株) 城南店気付大井SRC内 株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700(代)


DigiCube
SQUARESOFT
僕たちも、
本番前に予習しました。
サガ フロンティア
オリジナル・サウンド・トラック
好評発売中
価格／3,204円　SSCX 10009(3枚組)
封入特典／小林智美サガフロンティア画集
サウンドプロデュースは「ロマンシング サ・ガ」シリーズを
手掛けてきた伊藤賢治。
ゲーム自体の持つ独特の世界を、ロマンチックに表現。
胸に感動がこだまする。
サガ フロンティアガイドブック
好評発売中
本体価格／800円
封入特典／メモリーカード用シール
「サガ フロンティア」の特徴である、
フリーシナリオシステムをビギナーにもわかりやすく解説。
キャラクター、戦闘システム、リージョンを
徹底的にガイドする一冊だ。
サガ フロンティア攻略本
9月12日発売予定
価格／未定
7人の主人公にそれぞれのストーリーが
用意されているハイパーテキスト状態の
情報と完璧にリンク。
ラスボス以外を完全攻略できる！これさえあれば、
サガフロは極めたも同然だ！
SAGA FRONTIER PLAYER'S COLLECTION
サガ フロンティア・ファンの諸君！君たちは、サガ フロンティア・プレイヤーズ・コレクションを知っているか。ビギナーでもカンタンに理解できる「ガイドブック」、実践的攻略法を伝授した「攻略本」、ロマンチックな感動を呼び起こす「サウンド・トラック」の三種の神器を揃えれば、サガ フロンティアを、もっと、もっと、楽しめる。さあ、最高のサガフロ・ゲーマーになりたい人は、全部集めよう。
※ガイドブック・攻略本はデジキューブのあるコンビニエンスストアおよび全国書店でお求めください。※オリジナル・サウンド・トラックは、全国のレコード店でお求めください。※大全集は、全国の書店でお求めください。※表示価格は全て税別です。　©スクウェア　イラストレーション／小林智美
ロマンシング サ・ガ大全集
好評発売中
本体価格／3,000円
ロマンシング サ・ガ1～3のシナリオ、世界観、キャラクター紹介を中心に、それぞれの物語を時系列で追って、わかりやすく解説した、ロマサガの集大成ともいえる一冊。プレーヤーは必携だ。



"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
© 伸童舎 / WARES PROJECT © YUTAKA 1997 MADE IN JAPAN
完成!仮面成長システム!!
配列による付加能力
はいれつによるふかのうりょくの変化とは?
聖刻石の謎に迫る!
限定版付属アイテム【仮面成長シミュレーター】
※限定版に付属する"仮面成長シミュレーター"の実寸サイズは、この写真の約1.5倍の大きさです。
大河ロマンR.P.G.
~聖刻1092~
操兵伝
【仮面成長システム】仮面〈主人公たちが搭乗する巨大ロボット[操兵]の頭部に装着されているアイテム〉の裏面の聖刻石〈神秘の力である[聖刻]の力を秘めた謎の鉱石〉を交換したり、その配列を操作することによって自分(主人公)の操る[操兵]の能力を成長させていくという「操兵伝」最大の売りであるオリジナルのシステム。
軽功 KEIKOU
敵のクリティカル攻撃を無効にする武器の能力。
緊急修復
[聖刻石]の配置で毎ターンHPが回復する。
抑耗 YOKUMOU
相手を行動不能にする、呪縛効果を持つ武器の能力。
通常版 ¥5,800(税別)
限定版 ¥9,800(税別)
[仮面成長シミュレーター付]
9月11日(木)発売予定
yutaka


SIERRA PIONEER
NASCAR RACING
PlayStation
全米で最も過激でエキサイティングなモーターレース
「NASCAR」がPS版でとうとう日本に上陸する。極限のテクニックを駆使する、
爽快アーケードモードと、ドライビング&セッティング、それに度胸でライバルを蹴散らす、
快感シミュレーションモードを搭載。もちろんコース、マシン、ドライバーなどは
すべてホットな実戦データをそのまま移植した。さらにプレイヤーのドライビングテクが問われる、
テクニカルな2つのオリジナルコースも追加。さあ、この700馬力のモンスターたちを飼い慣らせるか。
キミもチャンピオンシップに名乗りを上げろ!
男なら抜いてみな。
激走バトルレーシングシミュレーション
NASCAR RACING
ナスカーレーシング
●1人用
●メモリーカード3ブロック使用
●ネジコン対応
1997年8月上旬発売予定 価格5,800円(税別)
オプテック社製 ステアリング型 コントローラ【コックピット】
激走キャンペーン
ステアリング・コントローラを抽選で
300名様にプレゼント
レーシング&フライトゲームに最適
モード切替ボタンで各種ゲームに対応
2段階連射機能でシューティングもバッチリ。
専用固定金具・フットペダル付き
シエラ・パイオニア wwwサーバ
製品情報、サービス情報などをオンラインでお届けします。
http://www.sierrapioneer.com
■発売元:シエラ・パイオニア株式会社
〒153 東京都目黒区下目黒3-5-1 梶浦ビル5F
■販売元:パイオニアLDC株式会社
■販売に関するお問い合わせ先:パイオニアLDC株式会社
開発事業部 TEL.03-5721-1359
および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1997 Sierra Pioneer Inc.



C FOREST CD BROS INC
Blade of the Darkness
PlayStation
黒の剣
声の出演
カイエス
子安武人
［代表作：新機動戦記ガンダムW/ゼクス・マーキス］
シノブ
岩男潤子
［代表作：新世紀エヴァンゲリオン/洞木ヒカリ］
ゼフュードル
梁田清之
［代表作：スラムダンク/赤木剛健］
リール
長沢美樹
［代表作：新世紀エヴァンゲリオン/伊吹マヤ］
妣虎（ヒコ）
紗ゆり
［代表作：新機動戦記ガンダムW/レディ＝アン］
エニス
折笠愛
［代表作：天地無用！魎皇記/魎呼］
ガルサ
川上とも子
代表作：少女革命ウテナ/天上ウテナ］
ゴードン
古田信幸
［代表作：幽遊白書/左京］
ナレーション
銀河万丈
［代表作：新スタートレック/ウォーフ］
人々はその邪悪なる漆黒の龍を、
魔によってうち滅ぼそうとした……
……そして、一振りの剣が造られたのである
ハイ・クオリティにリニューアルされたグラフィックに、豪華声優陣を揃え、キャラクターボイスも充実！
画面は開発中のものです。
NoB.
プレイステーション用ロールプレイング・ゲーム
5,800円（消費税別）
近日発売予定
CD BROS.
株式会社シーディーブロス
〒108 東京都港区芝浦2-15-16 田町KSビル3F
TEL.03-5445-2660
※ マークおよび、"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

BROCCOLI HYBRID CARD COLLECTION

# ブロッコリー・ハイブリッドカードコレクション

ゲーム関連商品専門店 GAMERS




## 天地無用!

8月9日発売予定

全149種
1パック10枚入り
本体価格343円




## スレイヤーズ

8月中旬発売予定

全149種
1パック10枚入り
本体価格343円







## 好評発売中!!

### Piaキャロットへようこそ!!

ブロッコリー・ハイブリッド・カードコレクション
全114種・1パック10枚入り　本体価格371円
通販価格　1パック400円　1BOX 5850円

### ラングリッサー I&II&III

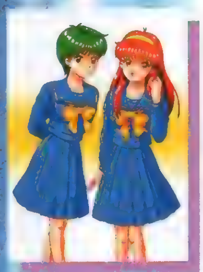
ブロッコリー・ハイブリッド・カードコレクション
全146種・1パック10枚入り　本体価格343円
通販価格　1パック360円　1BOX 5400円



問合せ先：株式会社ブロッコリー　〒178　東京都練馬区東大泉2-6-9 サンライズマンションZF
TEL.03-5387-6781　FAX.03-3921-3340
ホームページURL http://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレス support@broccoli.co.jp


電撃文庫
読み終えるのが切なくなる……。
8月10日電撃文庫から
電撃G's ジーズ 文庫誕生!
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

## 電撃G's文庫8月10日発売の
### フレッシュ・ラインナップ！



# ときめきメモリアル①

**花田十輝　イラスト／コナミ・オフィシャル**
定価：本体540円＋税

大人気ゲームがついにノベライズ！
全6巻で贈る第1巻は、藤崎詩織ちゃんと
清川望ちゃんのプライベート・エピソードだ！



# エターナルメロディ

**祭紀りゅーじ　イラスト／moo、利光あきら**
定価：本体550円＋税

内気なウェンディが巻き起こした大事件とは…!?
キミが「元の世界」に帰っても、美少女たちは
頑張っているのです！



# 悠久幻想曲

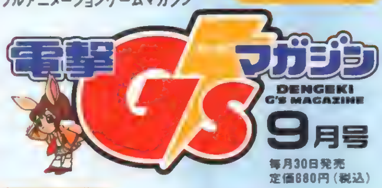
**たきもとまさし　イラスト／moo、J.C.スタッフ**
定価：本体530円＋税

話題の育成シミュレーションゲームが早くもノベライズ。
街で人気の店「さくら亭」で展開される
ファンタジーワールド。



悠久幻想曲
●セガサターン版　好評発売中
●プレイステーション版　8月28日発売予定
定価 各5,800円（税別）

美少女キャラクター満載！
フルアニメーションゲームマガジン
7月30日発売!!



電撃G'sマガジン
DENGEKI G'S MAGAZINE
9月号
毎月30日発売
定価680円（税込）

好評連載中！第2回
G'sノベル
ルームメイト
人気の美少女キャラクターを主人公にした読み切りゲーム小説

## 電撃G's文庫 誕生フェア
8月10日から
全国有名書店にて開催！

- **卒　業**　センチメンタル・サマー
  渡辺麻実　イラスト／竹井正樹ほか
  定価：本体510円＋税
- **卒　業②**　グッバイ・ガール
  渡辺麻実　カバー&口絵・キャラデザイン／只野和子
  定価：本体510円＋税
- **誕　生**　夢・輝いて
  大倉らいた　イラスト／竹井正樹
  定価：本体505円＋税
- **結　婚**　いつかあなたと…
  大倉らいた　イラスト／高乗陽子
  定価：本体524円＋税
- **銀河お嬢様伝説ユナ**　哀しみのセイレーン
  野呂昌史
  イラスト／明貴美加　原作／明貴美加・レッドカンパニー
  定価：本体510円＋税
- **女神天国**　アストロスターを探せ！
  千葉克彦　イラスト／好実昭博、宮須弥
  定価：本体505円＋税
- **メルティランサー①②**
  ①夏の蜃気楼　②天空の少女
  山下　卓　イラスト／加藤泰久
  定価：①本体544円＋税　②本体550円＋税
- **メルクリウスプリティ**　錬金術師の憂鬱
  苑崎　透　イラスト／中村博文、西野 司
  定価：本体510円＋税
- **バトルアスリーテス大運動会①**
  倉田秀之　イラスト／牧野竜一、中野友貴
  定価：本体510円＋税
- **ルームメイト**　井上涼子の場合
  紺野たくみ　イラスト／たくま朋正　定価：本体490円＋税
- **はるかぜ戦隊Vフォース**　天翔ける白鳥
  JUKE弘井　イラスト／千葉道徳
  定価：本体570円＋税

## 電撃文庫既刊　好評発売中!!

- **サクラ大戦 前夜**
  あかほりさとる　監修・原案／レッドカンパニー
  セガサターンソフト「サクラ大戦」より
  キャラクターデザイン／藤島康介
  イラスト／松原秀典　定価：本体510円＋税
- **星くず英雄伝①②**
  ①放浪惑星の姫君　②パンドラの乙女
  新木　伸　イラスト／平井久司
  定価：1 本体563円＋税　2 本体570円＋税
- **セブンス・ヘヴン① ミオと未緒**
  土門弘幸　イラスト／藤本秀明　定価：本体544円＋税

## 電撃文庫8月10日新刊発売！



### 天外魔境
第四の黙示録
**松田 篁**
監修／広井王子
イラスト／辻野寅次郎
定価：本体550円＋税
ビッグタイトルの最新作「第四の黙示録」が待望のノベライズ！

### セブンス・ヘヴン②
魔人と魔剣
**土門弘幸**（第1回電撃ゲーム小説大賞［大賞］受賞作家）
イラスト／藤本秀明　定価：本体550円＋税

### 狂科学ハンターREI③
パラケルススの秘石
**中里融司**（第1回電撃ゲーム小説大賞［銀賞］受賞作家）
イラスト／小畑 健　定価：本体530円＋税



※定価は本体価格に消費税が別に加算されます

お問い合わせ ▶ 03・5280・7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問 ▶ 03・5281・5207（メディアワークス書籍編集部）
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

# 電撃 NEWS STATION Biweekly Vol.52

## キャンペーン 予約キャンペーン実施!!

### スペクトラルフォース

**予約して応募すると超プレミアムなジグソーパズルが当たる！**

アイディアファクトリーから10月9日に発売予定のPSソフト『スペクトラルフォース』。発売予定が少し延びてしまって残念がっていたS・RPGファンに朗報！　このゲームの予約キャンペーンが、8月1日から9月30日の期間に実施されることが決まったぞ。応募は、予約申込ハガキの置いてある、全国のソニー特約店（8,500店）で、まずはハガキをGETしよう。予約のときに、そのハガキにお店のハンコを押してもらい、「〒173　東京都板橋区中丸町11-2　ワコーレ要町6F　アイディアファクトリー株式会社　予約プレゼント係」まで送ろう。抽選で3,000名様に、このゲームのキャラクターをデザインしている、日野真之介さんの描き下ろしオリジナルジグソーパズルがもらえるぞ。8月1日になったら、ダッシュでお店へ行こう！



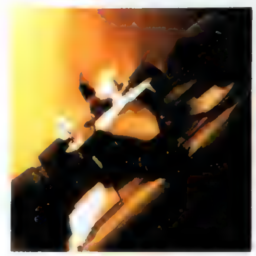
▲残念ながら、パズルの完成図はお見せできません。なぜって、それは写真を見て想像してもらえば……ね。

## イベント F1続編発売決定！

### FORMULA 1 '97

**『FORMULA 1 '97』発売決定記念イベントでドドンパ！**

SCEIが放つ、F1シリーズ最新作『FORMULA 1 '97』の発売が遂に決定！　それにともなって、このソフトに関連した情報も続々と届いているぞ。7月28日から8月3日の期間には、台場フジテレビ本社ビル前で開催されるフジテレビのスペシャルイベント「お台場DoDon'Pa!」にて「PlayStation Formula 1 ODAIBA GRAND PRIX'97」が催される。会場にはPS試遊台を用意した体験コーナーも設置され、いち早くこのソフトがプレイでき、またサーキットでのカート大会などのイベントも行われる予定なのだ。入場は無料で、期間中は毎日午前10時から午後9時まで開場しているぞ。そして、このソフトのCMにはあの後藤久美子とジャン・アレジ夫妻が出演することも決定している。これについては、これから詳細があきらかになってゆくので今後の情報は要チェック！


▲『FORMULA 1 '97』のジャケット写真を入手。このソフトの発売は、今秋の予定だぞ。

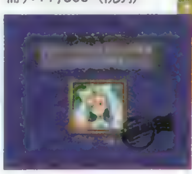
## 新製品『プリメ』関連商品

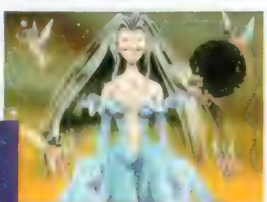
### プリンセスメーカー　ゆめみる妖精

**ファン必携の関連商品がぞくぞく発売**

ファンは今か今かと待ちわびていた「プリンセスメーカー　ポストカードブック」の発売日が7月28日に決定！　そして9月には、ファン感涙のスクリーンセーバー集も発売されるのだ。バカンスシーンを集めた「バカンスセーバー」や豊富な壁紙、DPSの表紙で使われたイラストも収録されているぞ。

▼全国の書店と一部の玩具店にて7月28日、3冊同時に発売／価格(1冊)：¥1,800（税別）




▲「スクリーンセーバーVol.1」発売日：9月予定／価格未定／Vol.2は12月発売を目標に制作中！

## ブック 電撃G's文庫創刊！

### 電撃G's文庫誕生フェア

**ゲームの美少女たちが登場する新シリーズ！**

8月10日に電撃文庫から新シリーズ「電撃G's文庫」が創刊されるぞ。この創刊を記念して、8月から全国の有名書店で「電撃G's文庫誕生フェア」が開催されるのだ。フェアの対象となるのは8月10日発売の「ときめきメモリアル①」、「悠久幻想曲」、「エターナルメロディ」はもちろん、その他の電撃文庫も多数含まれる。対象となる文庫の帯に付いている応募券を送ると、合計で1,000名様にビッグなプレゼントが当たるのだ。


▲プレゼントの中には電撃G'sマガジンで連載中の電撃G'sノベルへの登場権も！　詳しくは店頭で。

## キャンペーン 予約キャンペーン

### エルフを狩るモノたち

**発売間近の『エルフ』キャンペーン**

アルトロンから8月7日に発売されるPSソフト『エルフを狩るモノたち－完全版－』の、予約キャンペーンが実施されるぞ。抽選で1,000名様に当たるキャンペーン賞品は、TVシリーズ本編で使用されたセル画！　応募するには、まず官製ハガキを持って、お店へ予約に行こう。予約したお店のハンコをハガキの裏面に押してもらい、氏名・住所・職業・年齢を明記して、右のあて先の「エルフを狩るモノたち－完全版－」予約キャンペーン係まで送ろう。8月5日の消印有効だぞ。

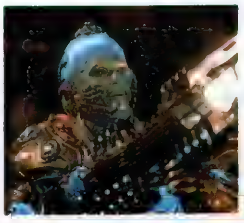

※あて先は「〒141　東京都品川区北品川5-9-41　TKB御殿山ビル4F　株式会社アルトロン」

映画
# 話題の映画いよいよ公開!!
## バットマン&ロビン　Mr.フリーズの逆襲



### あの“シュワちゃん”が「ターミネーター」以来、ひさびさに悪役で登場するぞ!!

今、話題の映画「バットマン&ロビン　Mr.フリーズの逆襲」が、8月2日から全国の松竹系映画館などで公開されるぞ。この映画には、あのアーノルド・シュワルツェネッガーが久々に悪役で登場。ノーベル賞を受賞した科学者でもあり、オリンピック選手でもあったフリーズが、研究所の事故により冷血非道の氷の帝王となって街中を氷づけにしようと企む。バットマンとロビンはこの最強の敵を、いかにして打ち破るのか!? この映画の原作ノベルの翻訳が、すでに電撃文庫で発売されているぞ。映画とはまた違った楽しみが発見できるこの本。ファンならぜひ読んでみよう。



▲冷却スーツを身にまとい、どんなものでも瞬時に凍らせるクロニック・ガンを装備。スケートをはいたアイスメン軍団を率いている。

▼電撃文庫も発売中／価格：¥630（税別）／メディアワークス刊




イベント
# 人気アニメ上映！
## アミューズアニメ祭り

### アミューズビデオ主催のイベント開催！

8月18日の13:00から、東京・お台場エンジェルシアターにてアミューズビデオ主催のアニメ祭りが催されるぞ。内容は「ヴァンパイアハンターVol.2」やスクープレビューの上映、ゲスト声優によるトークショーなど。チケットは“チケットぴあ”にて¥2,000（税込）で発売中。お問い合わせは03-3530-1461まで。



▲当日には「エルフを狩るモノたち」についての重大発表もある!!　予定!?

新製品
# シブいブラック新発売！
## グリップコントローラPS BLACK

### 限定品のグリップコントローラ登場！

様々な便利な周辺機器を発売しているホリ電機から、限定品のグリップコントローラが発売されるぞ。使いやすい形に加えて、ケーブルも2メートルだからあらゆる状況に対応できるぞ。RPG、SLGファン必携!!



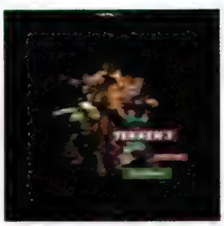
限定品

◎「グリップコントローラPS Black」発売日：7月31日／価格：¥2,500（税別）／発売元：ホリ電機

CD
# 新着ゲームミュージック
## 鉄拳3　バトルトラックス

### クラブアレンジアルバム登場!!

ナムコ「デジグルーブ」シリーズの第1弾として発売されるこのCDは、ナムコの鉄拳サウンドチームのオリジナルアレンジ3曲に加え、アーティスト参加によるクラブ・テクノ系の最新アレンジ13曲を収録。聞き逃せない1枚なのだ！



◎Digi Groove第1弾「鉄拳3 Battle Trax」発売日：8月20日／価格：¥2,854（税込）／発売元：ポニーキャニオン

新製品
# オリジナルゲーム
## くねっくねっちょ

### キーチェーン初のオリジナルゲーム!!

「テトリスJr.」を発売した株式会社ヒロと「ゲームボーイ」を発案した横井氏率いる株式会社コトが手を結んで作成した注目のキーチェーンゲーム。へびの「くねっちょ」の移動方向をコントロールして、プレイエリア内に侵入してくるフードを残さず食べさせるのだ。



▶またまたブームを呼び起こすのか!?
◎「くねっくねっちょ」発売中／価格：¥1,000（税別）／発売元：株式会社ヒロ（お問い合わせ：03-3851-1616）

電撃NEWSフラッシュ!

### 第3回Genkiイメージガールコンテスト

あの“元気”がイメージガールを大募集！　グランプリに輝けば、なんと賞金100万円がもらえ、さらにタレント活動もバックアップしてもらえるのだ。応募資格は、明るく健康で、ゲームに興味のある未婚の女性であれば、誰でもOK。ただし、未成年者は保護者の同意が必要だぞ。応募しようと思ったキミは、市販の履歴書に身長・スリーサイズ・体重も書き加えて、3カ月以内に撮影した写真（全身1枚、上半身正面1枚、スナップ写真も可）を同封して郵送しよう。あて先は、〒169 東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル6F 元気株式会社　広報部　Genkiイメージガールコンテスト事務局（お問い合わせ03-5411-1553）。しめ切りは9月1日消印有効だぞ。




◀第2回イメージガールの朝倉ちあきさん。9月中旬の一次審査はインターネットでユーザーも参加できる。



**『ドキプリ』のファンクラブ結成!**
PS版「ドキドキプリティリーグ」（エクシング）のFC発足が決定!!　年4回発行される会報誌には、新着情報やウラ情報などファンにはたまらない内容が満載だ。入会希望者は、住所、氏名、年齢、性別を明記した用紙と年会費¥3,000分の定額無記名小為替を同封のうえ、封書にて、〒104 東京都中央区湊2－4－1　マイクログループビル5F　株式会社マイクロハウス内「ドキドキプリティリーグファンクラブ」事務局まで送ろう。第1期応募受付は8月末日消印有効。また、同時にFCの名前も募集中。こちらも書き添えてね。


PlayStation
学園忍者育成シミュレーション
あやかし忍伝
くの一番
あやかしにんでんくのいちばん
…忍務もいろいろあるけれど(笑)
「あたしの手柄〜!」
「姫さまの手柄ですぅ!」
「わたくしが働いたからに決まってるでしょう!」
「あらあら」
出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄
オープニング主題歌
『想いの果て』歌/菊池志穂
エンディング主題歌
『これからずっと…』歌/丹下桜
あやかし忍伝くの一番、
プレイステーションにて八月、忍務開始!
Windows95版も
9800円(税別)で
絶賛発売中!!
『長沢美樹のあやかしラジオくの一番』
JOQR文化放送(1134KHz)にて
毎週水曜21:30〜22:00、ON AIR中!
ドラマCD「あやかし忍伝くの一番外伝(仮)」発売決定!!
8月27日発売予定
発売元:東芝EMI 商品番号:TYCY-5565
SE
SHOESHA
株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Shoeisha Co., Ltd. / Sugeeya / ZERO SYSTEM

# 次号予告 NextIssue

## いよいよ発売目前！ 夏休みのメインイベントは CD-ROM付録増刊「D3」で決まりなのだ!!

CD-ROM付録増刊号も、いよいよ第3号！『悠久幻想曲』『マイドリーム』『リンダキューブアゲイン』の体験版を筆頭にセーブデータ、編集部オリジナル企画もパワー全開なのだ!! 買って損ナシは保証済み！



表紙イラスト●NOëL2
©PIONEER, LDC. ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

### ●Coming Soon!

8月29日に発売される電撃PS第54号は、開催直前のTGS'97秋を大特集！ 出展タイトル完全網羅で、秋以降のPSシーンをばっちりフォローする。要チェック！

**電撃PlayStation Vol.54は 8月29日(金)発売**

### what's? D?

**CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中**

さぁ、とにかく買ってプレイしなくちゃ始まらないぞ！ 雑誌は立ち読みできるかもしれないけど、CD-ROMは絶対不可能!!「D3」からは読者参加型企画も発動しております。

**電撃PlayStation D3 次号D3は、8月22日(金)発売**


## 電撃PlayStation Vol.52

1997年8月29日発行 第3巻 第16号 通巻48号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222 （広告）03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

### STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦
[デスク] 佐藤晴美、藤原保、倉西誠一
[編集] 羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史
[進行] 古田土友紀
[ライター] 本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー] 斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA


### Letters おたよりのあて先


〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃PlayStation編集部 ○○○○係
[ホームページアドレス]
URL : http://www.mediaworks.co.jp/



※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

### ●ゲームライターさん急募です!!

我こそは！ と思われた方は、連絡先と「好きなゲームについて」というテーマの800字程度の文章を上の宛先、DPS編集部「ライター募集係」までお送り下さい。

## 広告索引 AD INDEX

# NEW SOFT SCHEDULE

## 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

### ●7月発売のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格/ジャンル | 頁 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 24日 | Carnage Heart EZ | アートディンク | ¥ 5700 ／SLG | 122 |
| 2 | 24日 | NHL97 | EAV | ¥ 5800 ／SPG | |
| 3 | 24日 | 西陣パチンコ天国vol. 2 | ケイエスエス | ¥ 5800 ／ETC | 124 |
| 4 | 24日 | OUT LIVE Be Eliminate Yesterday | サンソフト | ¥ 5800 ／RPG | |
| 5 | 24日 | チージィー | ジャレコ | ¥ 5800 ／ACT | 123+211 |
| 6 | 24日 | DX人生ゲームⅡ | タカラ | ¥ 5800 ／TBL | |
| 7 | 24日 | モンスターファーム | テクモ | ¥ 5800 ／SLG | 123 |
| 8 | 24日 | こちら葛飾区亀有公園前派出所 ハイテクビル侵攻阻止作戦 | バンダイ | ¥ 6800予定 ／SLG | |
| 9 | 24日 | 神聖伝メガシード 復活編 | バンプレスト | ¥ 5800 ／S・RPG | |
| 10 | 24日 | パンツァーバンディット | バンプレスト | ¥ 5800 ／ACT | 122+134 |
| 11 | 24日 | マイホームドリーム | ビクターソフト | ¥ 5800 ／SLG | |
| 12 | 25日 | ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ～アルプス編～ | NETYOU(ネッチュウ) | ¥ 6800 ／SLG | |
| 13 | 25日 | 超光速グランドール | バンダイビジュアル | ¥ 5800 ／ACT | |
| 14 | 25日 | 超光速グランドール限定版 | バンダイビジュアル | ¥ 7800 ／ACT | |
| 15 | 31日 | RECIPRO HEAT 5000 | エクシングエンタテイメント | ¥ 5800 ／RCG | 208 |
| 16 | 31日 | ハード・ブロウ | EAV | ¥ 5800 ／SPG | 124 |
| 17 | 31日 | はじめの一歩 THE FIGHTING! | 講談社 | ¥ 5800 ／SLG | |
| 18 | 31日 | 激突!四駆バトル | ココナッツジャパンエンターテイメント | ¥ 5800 ／RCG | 123 |
| 19 | 31日 | アークザラッド・モンスターゲーム withカジノゲーム | SCEI | ¥ 4800 ／ETC | |
| 20 | 31日 | スペースインベーダー | タイトー | ¥ 2800 ／STG | |
| 21 | 31日 | マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達～ | 東芝EMI | ¥ 5800 ／S・RPG | |
| 22 | 31日 | バーチャルボウリング | 日本物産 | ¥ 6800 ／SPG | |
| 23 | 31日 | パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVOL.2～ | 日本シスコン | ¥ 6800 ／ETC | |
| 24 | 31日 | MOBILE SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR | バンダイ | ¥ 6800予定 ／SLG | |
| 25 | 31日 | 初恋ばれんたいん | ファミリーソフト | ¥ 5800 ／SLG | |
| 26 | 31日 | トレジャーギア | 未来ソフト | ¥ 5800 ／RPG | 136 |
| 27 | 31日 | Base Ball Navigator | メガハウス | ¥ 5800 ／SLG | |
| 28 | 31日 | ラングリッサーⅠ&Ⅱ | メサイヤ | ¥ 5800 ／S・RPG | 178 |
| 29 | 31日 | ラングリッサーⅠ&Ⅱスペシャル版 | メサイヤ | ¥ 6800 ／S・RPG | |
| 30 | 31日 | X-COM 未知なる侵略者 | メディアクエスト | ¥ 5800 ／SLG | |

### ●8月発売のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格/ジャンル | 頁 |
|---|---|---|---|---|---|
| 31 | 1日 | ロックマンX4 | カプコン | ¥ 5800 ／ACT | |
| 32 | 1日 | ロックマンX4スペシャルリミテッドパック | カプコン | ¥ 6800 ／ACT | |
| 33 | 7日 | 南方珀堂登場 | アトラス | ¥ 5800 ／AVG | 211 |
| 34 | 7日 | エルフを狩るモノたち～完全版～ | アルトロン | ¥ 7800 ／AVG | |
| 35 | 7日 | 倉庫番ベーシック | 伊藤忠商事 | ¥ 3800 ／PZG | |
| 36 | 7日 | メタルスラッグ | SNK | ¥ 5800 ／ACT | |
| 37 | 7日 | スーパーブラックバスX | スターフィッシュデータ | ¥ 5800 ／SLG | |
| 38 | 7日 | JetMoto | SCEI | ¥ 5800 ／RCG | |
| 39 | 7日 | アルカノイドリターンズ | タイトー | ¥ 4800 ／ACT | 124 |
| 40 | 7日 | ファイティング・ネットワーク・リングス | ナグザット | ¥ 5800 ／SPG | |
| 41 | 7日 | ガンバレット | ナムコ | ¥ 5800 ／STG | 121+201 |
| 42 | 7日 | タイムクライシス | ナムコ | ¥ 5800 ／STG | |
| 43 | 7日 | ガンバレット+ガンコン | ナムコ | ¥ 7800 ／STG | |
| 44 | 7日 | 同級生2 | バンプレスト | ¥ 6800 ／AVG | 100 |
| 45 | 7日 | 同級生2 EXTRABOX | バンプレスト | ¥ 13800 ／AVG | |
| 46 | 7日 | 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 | フォグ | ¥ 5800 ／ETC | 211 |
| 47 | 7日 | ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～ | メディアクエスト | ¥ 5800 ／ETC | |
| 48 | 21日 | スターボーダーズ | アクレイムジャパン | ¥ 5800 ／STG | 210 |
| 49 | 21日 | ROBO・PIT 2 | アルトロン | ¥ 5800 ／対戦ACT | |
| 50 | 21日 | X2 | カプコン | ¥ 5800 ／STG | |
| 51 | 28日 | エルフを狩るモノたち～花札編～ | アルトロン | ¥ 5800 ／TBL | |
| 52 | 28日 | COOL BOARDERS 2 Killing Session | ウエップシステム | ¥ 5800 ／SPG | 203 |
| 53 | 28日 | プリルラ／アーケードギアーズ | エクシングエンタテイメント | ¥ 4800 ／ACT | |
| 54 | 28日 | グラディウス外伝 | コナミ | ¥ 5800予定 ／STG | 28 |
| 55 | 28日 | 実況パワフルプロ野球'97 開幕版 | コナミ | ¥ 5800 ／SPG | 204 |
| 56 | 28日 | Twisted Metal EX | SCEI | ¥ 5800 ／ACT | |
| 57 | 28日 | メックウォリア2 | バンダイビジュアル | ¥ 5800 ／SLG | 207 |
| 58 | 28日 | ウィズ | ビー・ファクトリー | ¥ 5800予定 ／ACT | |
| 59 | 28日 | 悠久幻想曲 | メディアワークス | ¥ 5800 ／SLG | 104 |
| 60 | 29日 | ザ・マスターズ ファイター | シネマサプライ | ¥ 5800 ／対戦ACT | |
| 61 | 29日 | マッド・ジョージの魔界(仮) | マチルダ | ¥ 5800 ／STG | |
| 62 | 下旬 | NASCAR RACING | シエラ・パイオニア | ¥ 5800 ／RCG | |
| 63 | 下旬 | THE LAST REPORT ラストレポート | ショウエイシステム | ¥ 5800 ／AVG | |
| 64 | 下旬 | 栄光のセントアンドリュース | 小学館プロダクション | ¥ 5800 ／SPG | |
| 65 | 下旬 | ドラゴンボールFINAL BOUT | バンダイ | ¥ 5800予定 ／対戦ACT | |
| 66 | 下旬 | ダークシード2 | ビー・ファクトリー | ¥ 5800予定 ／AVG | 211 |
| 67 | 8月 | 新戦記ヴァンゲイル | アローマ／ユーメディア | ¥ 5800 ／対戦ACT | |
| 68 | 8月 | トリパズ △ | サントス | ¥ 4800 ／PZG | |
| 69 | 8月 | あやかし忍伝くの一番 | 翔泳社 | ¥ 6800 ／SLG | |
| 70 | 8月 | 百鬼館(仮) | ジョルダン | ¥ 5800 ／??? | |

### ●夏予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格/ジャンル | 頁 |
|---|---|---|---|---|---|
| 71 | 夏 | NFLクォーターバッククラブ'97 | アクレイムジャパン | ¥ 5800 ／SPG | |
| 72 | 夏 | キリングタイム | アクレイムジャパン | 未定／STG | |
| 73 | 夏 | G.O.D pure | イマジニア | ¥ 5800 ／RPG | |
| 74 | 夏 | ツタンカーメンの遺書(仮) | ウィザード | 未定／AVG | |
| 75 | 夏 | フロントミッションオルタナティヴ | スクウェア | 未定／S・RPG | 22 |
| 76 | 夏 | 蜃気楼回廊 | プレ・ステージ | ¥ 5800 ／AVG | |
| 77 | 夏 | アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ | ライトスタッフ | 未定／RPG | |
| 78 | 夏 | 英雄志願 GAL ACT HEROISM | マイクロキャビン | ¥ 6800 ／RPG | |

### ●9月発売のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格/ジャンル | 頁 |
|---|---|---|---|---|---|
| 79 | 11日 | 風のノータム | アートディンク | ¥ 5800 ／SLG | |
| 80 | 11日 | 熱砂の惑星 | 伊藤忠商事 | ¥ 6300 ／AVG | |
| 81 | 11日 | FIGHTING ILLUSION～K-1 REVENGE | エクシングエンタテイメント | ¥ 5800予定 ／SPG | |
| 82 | 11日 | ブレス オブ ファイアⅢ | カプコン | ¥ 5800 ／RPG | |
| 83 | 11日 | 三國志Ⅳwithパワーアップキット | 光栄 | ¥ 7800 ／SLG | |
| 84 | 11日 | STARWINDER | J・ウイング | ¥ 4800予定 ／STG | |
| 85 | 11日 | ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～ | テイチク | ¥ 5800予定 ／SLG | |
| 86 | 11日 | 子育てクイズ マイエンジェル | ナムコ | ¥ 5800 ／ETC | |
| 87 | 11日 | 聖刻1092 操兵伝 | ユタカ | ¥ 5800予定 ／RPG | |
| 88 | 11日 | 聖刻1092 操兵伝 (限定版) | ユタカ | ¥ 9800予定 ／RPG | |
| 89 | 18日 | B線上のアリス ～ALICE on Borderlines～ | 講談社 | ¥ 6800 ／ETC | |
| 90 | 18日 | ブレイクポイント | コナミ | ¥ 4800予定 ／SPG | |
| 91 | 18日 | My Dream ～On Airが待てなくて～ | 日本クリエイト | ¥ 6800予定 ／SLG | |
| 92 | 18日 | バトルバグス | バンタンインターナショナル | ¥ 5800予定 ／SLG | |
| 93 | 25日 | タクティクスオウガ | アートディンク | ¥ 5800 ／S・RPG | |
| 94 | 25日 | 音楽ツクール かなでーる2 | アスキー | ¥ 5800予定 ／ETC | |
| 95 | 25日 | サウンドノベルツクール2 | アスキー | ¥ 5800予定 ／ETC | |
| 96 | 25日 | バイオハザード・ディレクターズカット | カプコン | ¥ 4800 ／AVG | |
| 97 | 25日 | プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH(仮) | ケイエスエス | ¥ 5800 ／SLG | |
| 98 | 25日 | バロウォーズ | コナミ | ¥ 5800予定 ／SLG | |
| 99 | 25日 | フロントミッション セカンド | スクウェア | ¥ 6800 ／S・RPG | 26 |
| 100 | 25日 | ラグナキュール | SME | ¥ 5800予定 ／RPG | 32 |
| 101 | 25日 | サイキックフォースパズル大戦 | タイトー | ¥ 5800 ／PZG | |
| 102 | 25日 | J's RACIN' | デジタルフロンティア | 未定 ／RCG | |
| 103 | 25日 | シーバス・フィシング2 | ビクター・ソフト | ¥ 5800 ／SPG | |
| 104 | 上旬 | くるみミラクル | バンプレスト | ¥ 5800 ／SLG | |
| 105 | 中旬 | マネーアイドル・エクスチェンジャー | アテナ | ¥ 5800 ／PZG | |
| 106 | 下旬 | 鉄道王2 世界征服の野望 | アトラス | ¥ 5800 ／TBL | |
| 107 | 9月 | メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98 | EAV | ¥ 5800 ／SPG | 210 |
| 108 | 9月 | 火竜娘(かりゅうじょう)―高慾環―柳判官― | ガスト | ¥ 6800 ／AVG | 121 |
| 109 | 9月 | マーヴル・スーパーヒーローズ | カプコン | ¥ 5800 ／対戦ACT | |
| 110 | 9月 | Adidas Power Soccer International'97 | SCEI | ¥ 5800 ／SPG | |
| 111 | 9月 | PorscheChallenge (ポルシェチャレンジ) | SCEI | ¥ 5800 ／RCG | |
| 112 | 9月 | 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 | タカラ | ¥ 5800 ／ACT | |
| 113 | 9月 | 装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX | タカラ | ¥ 9800 ／ACT | |
| 114 | 9月 | 天空のエスカフローネ | バンダイ | ¥ 6800予定 ／AVG | |
| 115 | 9月 | オールスター麻雀 | ポニーキャニオン | ¥ 6800 ／TBL | |
| 116 | 9月 | フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～ | メディアエンターテイメント | ¥ 5800 ／SLG | 206 |

### ●10月発売のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格/ジャンル | 頁 |
|---|---|---|---|---|---|
| 117 | 2日 | 大航海時代外伝 | 光栄 | ¥ 6800 ／S・RPG | |
| 118 | 2日 | 10101 "WILL" The Starship | サンテックジャパン | ¥ 5800予定 ／A・RPG | |
| 119 | 9日 | スペクトラルフォース | アイディアファクトリー | ¥ 5800 ／SLG | |
| 120 | 9日 | アイマックス将棋Ⅱ | アイマックス | ¥ 6800予定 ／TBL | |
| 121 | 9日 | 黒の剣 | シーディープロス | ¥ 5800 ／RPG | |
| 122 | 9日 | ムーンライトシンドローム | ヒューマン | 未定／AVG | |
| 123 | 23日 | BALL BLAZER Champions ボールブレイザー | BPS | ¥ 4800予定 ／SPG | |
| 124 | 30日 | スタースイープ | アクセラ | ¥ 5800 ／PZG | |
| 125 | 下旬 | Parlor! PRO 2 | 日本テレネット | ¥ 5200予定 ／SLG | |
| 126 | 10月 | ウィザーズハーモニー2 | アークシステムワークス | ¥ 5500 ／SLG | 202 |
| 127 | 10月 | バトルスポーツ | アクレイムジャパン | ¥ 5800 ／STG | |
| 128 | 10月 | ファンタスティックフォー | アクレイムジャパン | ¥ 5800 ／ACT | |
| 129 | 10月 | ストリートファイターコレクション | カプコン | ¥ 5800 ／対戦ACT | |
| 130 | 10月 | マリオ武者野の超将棋塾 | キングレコード | ¥ 7800 ／TBL | |
| 131 | 10月 | DEADLY SKIES(デッドリースカイ) | ココナッツジャパンエンターテイメント | 未定／STG | |
| 132 | 10月 | イバラード～ラピュタの孵る街～ | システムサコム/テレビ朝日 | 未定／AVG | 210 |
| 133 | 10月 | プロジェクト・ガイアレイ | 翔泳社 | ¥ 5800 ／ACT | 210 |
| 134 | 10月 | Cu-On-Pa(クオンパ) | T&Eソフト | ¥ 4800予定 ／PZG | |
| 135 | 10月 | どきどきシャッターチャンス ☆～恋のパズルを組み立てて～ | 日本一ソフトウェア | ¥ 5800予定 ／PZG | |
| 136 | 10月 | BATTLE FORMATION | バンプレスト | ¥ 5800予定 ／SLG | |
| 137 | 10月 | あの素晴しい弁当を2度3度 | ポリグラム | ¥ 4800 ／SLG | |
| 138 | 10月 | 卒業 VACATION | 毎日コミュニケーションズ | 未定／SLG | |

### ●11月発売のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格/ジャンル | 頁 |
|---|---|---|---|---|---|
| 139 | 6日 | アイルトン・セナ カート・デュエル2 | ギャップス | ¥ 5800予定 ／RCG | 210 |
| 140 | 6日 | ツタンカーメンの謎～アンク～ | レイ | ¥ 6800 ／AVG | 211 |
| 141 | 13日 | アザーライフ アザードリームス | コナミ | ¥ 5800予定 ／A・RPG | |
| 142 | 13日 | ホームドクター | サクセス | ¥ 5800 ／ETC | |
| 143 | 20日 | HERC'S ADVENTURES | BPS | ¥ 5800 ／RPG | |
| 144 | 28日 | ディアデビルダービー | ハーベストワン | 未定／RCG | |
| 145 | 上旬 | ファーランドストーリー 四つの封印 | テイジイエル | ¥ 6800 ／S・RPG | |
| 146 | 11月 | バトルアスリーテス 大運動会 | インクリメントP | 未定／SLG | |
| 147 | 11月 | CALCOLO! ～カルコロ!おちものシューティング～ | クレフインベンション | ¥ 4800 ／PZG | |
| 148 | 11月 | 信長の野望 天翔記withパワーアップキット | 光栄 | ¥ 9800 ／SLG | |
| 149 | 11月 | ソウルマスター | 光栄 | 未定／TBL | |
| 150 | 11月 | グランストリーム伝紀 | SCEI | ¥ 5800 ／A・RPG | 211 |
| 151 | 11月 | アンシャントロマン ～Power of Dark Side～ | 日本システム | ¥ 6800予定 ／RPG | 210 |
| 152 | 11月 | トラ!トラ!トラ! | ネクサスインターラクト | ¥ 6800予定 ／SLG | |
| 153 | 11月 | ジャングルパーク | バンダイビジュアル | ¥ 4800 ／ETC | |
| 154 | 11月 | CRITICAL BLOW | バンプレスト | ¥ 5800予定 ／対戦ACT | |
| 155 | 11月 | ボールディランド | バンプレスト | ¥ 5800予定 ／SLG | |
| 156 | 11月 | ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ | ビスコ | ¥ 6800 ／TBL | |
| 157 | 11月 | NOON(ヌーン) | マイクロキャビン | 未定／PZG | |
| 158 | 11月 | ドラゴンビート | マップジャパン | ¥ 5800 ／ETC | |

### ●秋予定のソフト

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー | 価格/ジャンル | 頁 |
|---|---|---|---|---|---|
| 159 | 秋 | 天仙娘々～劇場版～ | 未定 | 未定／ETC | |
| 160 | 秋 | パラダイスロスト | アスキー | 未定／RPG | |
| 161 | 秋 | パワードール2 | アスキー | 未定／SLG | |
| 162 | 秋 | MOON | アスキー | 未定／RPG | |
| 163 | 秋 | ボイスファンタジア 失われたボイスパワー | アスク講談社 | ¥ 6800 ／AVG | |
| 164 | 秋 | アフレイド・ギア | アスミック | 未定／SLG | |
| 165 | 秋 | 宇宙機動VANARK(ヴァンアーク) | アスミック | 未定／AVG | |
| 166 | 秋 | L.S.D(仮) | アスミック | 未定／??? | |
| 167 | 秋 | サイドワインダー2 | アスミック | 未定／STG | |



ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル BEST●プレイステーション・ザ・ベスト ETC●その他

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 168 | 秋 | 情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記～(仮) | アスミック | 未定／SLG | |
| 169 | 秋 | 森の王国(仮) | アスミック | 未定／S・RPG | |
| 170 | 秋 | ぼのぼーど | アミューズ | ¥ 4800予定 ／TBL | |
| 171 | 秋 | トランスポートタイクーン　めざせ輸送王 | 伊藤忠商事 | ¥ 5800 ／STG | |
| 172 | 秋 | メビウスリング3D Through ALL Eternity | 伊藤忠商事 | ¥ 5800 ／SLG | |
| 173 | 秋 | メルティランサーRe-inforce | イマディオ | ¥ 6800 ／SLG | 207 |
| 174 | 秋 | バーガーバーガー | ギャップス | ¥ 5800予定 ／SLG | |
| 175 | 秋 | どきどきポヤッチオ | キングレコード | ¥ 5800 ／SLG | |
| 176 | 秋 | 狙われた街(仮) | ケーエージェイ | 未定／RPG | |
| 177 | 秋 | 修羅の門 | 講談社 | ¥ 5800予定 ／対戦ACT | |
| 178 | 秋 | フォトジェニック | サンソフト | 未定／SLG | |
| 179 | 秋 | RIVEN The Sequel to MYST | サンソフト | 未定／AVG | |
| 180 | 秋 | ミニ四駆　爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート | ジャレコ | 未定／SLG | |
| 181 | 秋 | るろうに剣心　明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～ | SCEI | 未定／RPG | |
| 182 | 秋 | リンダキューブ アゲイン | SCEI | ¥ 5800予定 ／RPG | |
| 183 | 秋 | ダムダム・ストンプランド | SME | ¥ 4800予定 ／ACT | |
| 184 | 秋 | 宇宙のランデヴー～RAMA～ | ソフトバンク | ¥ 6800 ／AVG | |
| 185 | 秋 | ファイナルドゥーム | ソフトバンク | ¥ 5800 ／STG | |
| 186 | 秋 | ロストチルドレン | ソフトバンク | ¥ 5800 ／AVG | |
| 187 | 秋 | LUCIFERD～世紀末への挑戦～ | ティー・イー・エヌ研究所 | ¥ 5800 ／RPG | |
| 188 | 秋 | サイドポケット 3 | データイースト | ¥ 5800 ／TBL | |
| 189 | 秋 | R?MJ(エムジェイ)(仮) | バンダイ | 未定／AVG | |
| 190 | 秋 | 夢・色いろ | フェザード | ¥ 5800 ／SLG | |
| 191 | 秋 | プリズムコート | FPS | 未定／SLG | 20 |
| 192 | 秋 | 個人教授 | 毎日コミュニケーションズ | 未定／SLG | |

## ●12月発売のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 193 | 12日 | マリア(仮) | アクセラ | ¥ 6800予定 ／AVG | |
| 194 | 12月 | スペクトラルタワーII | アイディアファクトリー | ¥ 5800予定 ／RPG | 211 |
| 195 | 12月 | HYBRID | エス・ピー・エス | ¥ 5800予定 ／STG | |
| 196 | 12月 | 名車列伝Greatest 70's(仮) | エポック社 | ¥ 5800予定 ／RCG | |
| 197 | 12月 | ハイパーオリンピック　イン　ナガノ | コナミ | 未定／SPG | |
| 198 | 12月 | On side(仮) | Tears | 未定／SPG | |
| 199 | 12月 | SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2(仮) | ティー・イー・エヌ研究所 | 未定／ETC | |
| 200 | 12月 | 闘姫伝承　ANGEL EYES | テクモ | 未定／対戦ACT | |
| 201 | 12月 | 新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA ～EXTREME SPEED～ | バップ | ¥ 5800 ／RCG | |
| 202 | 12月 | マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK(仮) | バップ | ¥ 5800 ／ETC | |
| 203 | 12月 | リアルロボットバトルX(クロス)(仮) | バンプレスト | ¥ 5800予定 ／STG | |

## ●97年予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 204 | 97年 | Guilty Gear | アークシステムワークス | ¥ 5800予定 ／対戦ACT | |
| 205 | 97年 | RPGツクール 3 | アスキー | ¥ 5800予定 ／ETC | |
| 206 | 97年 | シミュレーションRPGツクール | アスキー | ¥ 5800予定 ／ETC | |
| 207 | 97年 | Ash to Ash | イースリースタッフ | 未定／SLG | |
| 208 | 97年 | ヴァーチャルバスフィッシング | イースリースタッフ | ¥ 5800予定 ／SLG | |
| 209 | 97年 | ブリガンダインー幻想大陸戦記ー | イースリースタッフ | ¥ 5800予定 ／S・RPG | |
| 210 | 97年 | イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ | エクシングエンタテイメント | ¥ 4800 ／STG | |
| 211 | 97年 | ワンダー3／アーケードギアーズ | エクシングエンタテイメント | ¥ 5800 ／ETC | |
| 212 | 97年 | メイン・ローター(仮) | エフコンピュータエンターテイメント | ¥ 5800 ／STG | |
| 213 | 97年 | Jリーグ　エキサイトステージV 1 | エポック社 | 未定／SPG | |
| 214 | 97年 | ツインビーRPG | コナミ | 未定／RPG | |
| 215 | 97年 | メタルギアソリッド | コナミ | 未定／ACT | |
| 216 | 97年 | 真髄・碁仙人(仮) | J・ウイング | ¥ 8900予定 ／TBL | |
| 217 | 97年 | 日本たらればなしツアー② ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談 | システムサコム | 未定／ETC | |
| 218 | 97年 | パラサイト・イヴ | スクウェア | 未定／RPG | |
| 219 | 97年 | エスケイパー | SME | 未定／AVG | |
| 220 | 97年 | 可変走攻ガンバイク | SME | 未定／ACT | |
| 221 | 97年 | 立体忍者活劇　天誅 | SME | 未定／AVG | 200 |
| 222 | 97年 | Blaze&Blade ~Eternal Quest~ | T&Eソフト | 未定／A・RPG | |
| 223 | 97年 | 風のクロノア~door to phantomile~ | ナムコ | 未定／ACT | 199 |
| 224 | 97年 | ナムコミュージアムアンコール | ナムコ | 未定／ETC | 209 |
| 225 | 97年 | テイルズ　オブ　デスティニー | ナムコ | ¥ 5800 ／RPG | |
| 226 | 97年 | Dear Friends | ビジュアルアーツ | ¥ 5800 ／SLG | |
| 227 | 97年 | バックガイナー　～よみがえる勇者たち～ | ビング | 未定／SLG | |
| 228 | 97年 | こみゅにてぃぽむ | フィルインカフェ | ¥ 5800 ／A・RPG | |
| 229 | 97年 | 重装機兵ヴァルケン2 | メサイヤ | ¥ 5800 ／STG | |

## ●98年1月発売のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 230 | 中旬 | パラノイアスケープ | マチルダ | ¥ 5800 ／??? | |

## ●冬予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 231 | 冬 | 魔紀行 | アクティアート | 未定／ETC | |
| 232 | 冬 | 火星物語 | アスキー | 未定／RPG | |
| 233 | 冬 | トゥルー・ラブストーリー Remember My Heart | アスキー | 未定／RPG | 96 |
| 234 | 冬 | イイナ | イマジニア | 未定／SLG | |
| 235 | 冬 | 棋太平(仮) | エス・ピー・エス | 未定／TBL | |
| 236 | 冬 | ひざのうえの同居人(パートナー) | KANEKO | 未定／SLG | 18 |
| 237 | 冬 | バイオハザード 2 | カプコン | ¥ 4800 ／AVG | |
| 238 | 冬 | 僕のプリンセス　迷宮のエフィカス | 元気 | 未定／SLG | |
| 239 | 冬 | クラッシュ・バンディクー 2 (仮) | SCEI | 未定／ACT | |
| 240 | 冬 | 電車でGO! | タイトー | 未定／SLG | |
| 241 | 冬 | ザ・心理ゲーム 3 | ヴィジット | 未定／??? | |

## ●98年3月発売のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 242 | 下旬 | Black Onyx　ブラックオニキス | BPS | ¥ 5800 ／RPG | |
| 243 | 3月 | 快速天使 | テクノソレイユ | ¥ 5800予定 ／ACT | |

## ●来春予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 244 | 来春 | みつめてナイト | コナミ | 未定／SLG | |
| 245 | 来春 | あいたくて… ～your smiles in my heart～ | コナミ | 未定／SLG | |
| 246 | 来春 | 銃夢(仮) | バンプレスト | 未定／A・RPG | |
| 247 | 来春 | ボカンですよ | バンプレスト | ¥ 5800予定 ／STG | |
| 248 | 来春 | リアルロボット戦線 | バンプレスト | ¥ 6800予定 ／S・RPG | |
| 249 | 来春 | ヒロインドリーム 2 | マップジャパン | 未定／SLG | |

## ●来夏予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 250 | 来夏 | トゥルー・ラブストーリー 2 | アスキー | 未定／SLG | |
| 251 | 来夏 | SYNCHRONICITY ～シンクロニシティ(仮) | ADM | 未定／AVG | |
| 252 | 来夏 | THE RUINS～ルーインズ(仮) | ADM | 未定／AVG | |

## ●98年予定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 253 | 98年 | 快刀乱麻 | イマディオ | 未定／SLG | |
| 254 | 98年 | 卒業III(仮) | 小学館プロダクション | 未定／SLG | 205 |
| 255 | 98年 | 究極クイズ　くえっちょん(仮) | Tears | 未定／PZG | |
| 256 | 98年 | Screamer2(仮) | Tears | 未定／RCG | |
| 257 | 98年 | 爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮) | Tears | 未定／AVG | |
| 258 | 98年 | LOVE GAME'S plus ～かなり対戦テニス～(仮) | Tears | 未定／SPG | |
| 259 | 98年 | ジュンクラシックC.C&ロペ倶楽部 | T&Eソフト | 未定／SPG | |
| 260 | 98年 | アドヴァンストV.G.II(仮) | テイジイエル | 未定／対戦ACT | |
| 261 | 98年 | 最終電車 | ヴィジット | 未定／??? | |
| 262 | 98年 | メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～ | マップジャパン | 未定／STG | |

## ●発売日未定のソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 263 | 未定 | 厄惨(仮) | アイディアファクトリー | ¥ 5800予定 ／AVG | |
| 264 | 未定 | マジック:ザ・ギャザリング | アクレイムジャパン | ¥ 5800 ／SLG | |
| 265 | 未定 | NHL Breakaway | アクレイムジャパン | 未定／SPG | |
| 266 | 未定 | ALL Star Baseball | アクレイムジャパン | 未定／SPG | |
| 267 | 未定 | 囲碁 | アスキー | ¥ 6800 ／TBL | |
| 268 | 未定 | Nightmare Project (YAKATA) | アスク講談社 | 未定／RPG | |
| 269 | 未定 | SNKファンーCD　餓狼伝説編(仮) | SNK | 未定／ETC | |
| 270 | 未定 | サムライスピリッツ天草降臨 | SNK | 未定／対戦ACT | |
| 271 | 未定 | サムライスピリッツ剣客指南パック | SNK | 未定／対戦ACT | |
| 272 | 未定 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 未定／対戦ACT | |
| 273 | 未定 | ドラゴンクエストVII | エニックス | 未定／RPG | |
| 274 | 未定 | DEBUT 2 1 | NECインターチャネル | 未定／SLG | |
| 275 | 未定 | スーパーアドベンチャー　ロックマン | カプコン | 未定／AVG | |
| 276 | 未定 | ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮) | カプコン | 未定／ACT | |
| 277 | 未定 | シェラザード伝説　黄金の帝国(仮) | カルチャーブレーン | 未定／RPG | |
| 278 | 未定 | 飛龍の拳コレクション(仮) | カルチャーブレーン | ¥ 5800予定 ／ACT | |
| 279 | 未定 | VIPER(仮) | ギャガ・コミュニケーションズ | ¥ 5800予定 ／STG | |
| 280 | 未定 | THE HIVE WARS | ケイエスエス | ¥ 6800 ／STG | |
| 281 | 未定 | 竜機伝承(仮) | ケイエスエス | 未定／SLG | |
| 282 | 未定 | チューニングファクトリー | 元気 | 未定／RCG | |
| 283 | 未定 | Nap・Nap(ナップナップ) | ゲンテック | 未定／AVG | |
| 284 | 未定 | ゲーム日本史　～天下人　秀吉と家康～ | 光栄 | ¥ 6800 ／ETC | |
| 285 | 未定 | 青山ラブストーリーズ | コナミ | 未定／??? | |
| 286 | 未定 | 幻想水滸伝II | コナミ | 未定／RPG | |
| 287 | 未定 | 新体験 3 Dアクション | コナミ | 未定／ACT | |
| 288 | 未定 | ときめきメモリアル 2 (仮) | コナミ | 未定／SLG | |
| 289 | 未定 | ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　vol.2 ～彩のラブソング～ | コナミ | 未定／AVG | |
| 290 | 未定 | ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　Vol.3 | コナミ | 未定／AVG | |
| 291 | 未定 | コントラ～レガシー　オブ　ウォー～ | コナミ | ¥ 5800予定 ／ACT | |
| 292 | 未定 | ミッドナイトラン　～ロードファイター 2～ | コナミ | ¥ 5800予定 ／RCG | |
| 293 | 未定 | リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック | コナミ | ¥ 5800予定 ／STG | |
| 294 | 未定 | DOOPERS | サイバーテックデザイン | 未定／RCG | |
| 295 | 未定 | FENSER | サイバーテックデザイン | 未定／SLG | |
| 296 | 未定 | PROJECT CHAOS | サイバーテックデザイン | 未定／STG | |
| 297 | 未定 | 実戦パチスロ必勝法! 5 | サミー | 未定／ETC | |
| 298 | 未定 | THE MATCH GOLF | ZOOM－X | ¥ 5800 ／SPG | |
| 299 | 未定 | アインハンダー | スクウェア | 未定／STG | 片観音 |
| 300 | 未定 | ハイパーツアー | スリーディ | 未定／ACT | |
| 301 | 未定 | リモコンヘリコプター | スリーディ | 未定／ETC | |
| 302 | 未定 | オメガブースト | SCEI | 未定／STG | |
| 303 | 未定 | クライム・クラッカーズ 2 | SCEI | 未定／RPG | |
| 304 | 未定 | ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル | SCEI | 未定／PZG | |
| 305 | 未定 | ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～ | SCEI | 未定／TBL | |
| 306 | 未定 | NHLオープンアイス(仮) | ソフトバンク | ¥ 3800 ／SPG | |
| 307 | 未定 | タイガーシャーク | ソフトバンク | ¥ 3800 ／STG | |
| 308 | 未定 | モータルコンバットトリロジー | ソフトバンク | ¥ 3800 ／対戦ACT | |
| 309 | 未定 | ロボトロンX | ソフトバンク | ¥ 3800 ／ACT | |
| 310 | 未定 | E－tude(仮) | 拓洋興業 | 未定／??? | |
| 311 | 未定 | BOUNTY ARMS | データウエスト | 未定／ACT | |
| 312 | 未定 | DEAD OR ALIVE(仮) | テクモ | 未定／対戦ACT | |
| 313 | 未定 | true／real／fantasy(仮) | ドリームキューブ | ¥ 5800 ／RPG | |
| 314 | 未定 | もってけたまご WITH がんばれかものはし | ナグザット | 未定／対戦ACT | |
| 315 | 未定 | 鉄拳 3 | ナムコ | 未定／対戦ACT | |
| 316 | 未定 | ひっとばっく(仮) | 日本エムエムアイテクノロジー | 未定／ACT | |
| 317 | 未定 | 電波少年的ゲーム | 日本テレビ放送網株式会社 | ¥ 4800予定 ／SLG | |
| 318 | 未定 | Jump KID(仮) | NEW | 未定／ACT | |
| 319 | 未定 | NO L 2 (仮) | パイオニアLDC | 未定／ETC | 12 |
| 320 | 未定 | バウンティソード・セカンド(仮) | パイオニアLDC | 未定／RPG | |
| 321 | 未定 | 聖龍伝説～外伝～(仮) | バップ | ¥ 5800 ／ACT | |
| 322 | 未定 | タイブレーク | バティ | 未定／SPG | |
| 323 | 未定 | ジャーニーマンプロジェクト　ペガサスプライム | バンダイ | ¥ 8800予定 ／AVG | |
| 324 | 未定 | メタルドレッド | バンダイビジュアル | ¥ 5800 ／STG | |
| 325 | 未定 | 魔導都市エルピス | バンプレスト | 未定／RPG | |
| 326 | 未定 | エアーコマンダー | バンプレスト | ¥ 5800予定 ／STG | |
| 327 | 未定 | クーリエ・クライシス(仮) | BMGジャパン | 未定／ACT | |
| 328 | 未定 | グランド・セフト・オート(仮) | BMGジャパン | 未定／RCG | |
| 329 | 未定 | クラシックロード　優駿 2 (仮) | ビクターソフト | 未定／SLG | |
| 330 | 未定 | トゥームレイダース 2 | ビクターソフト | 未定／AVG | |
| 331 | 未定 | オーガリアン～亜人伝～(仮) | ビジュアルアーツ | 未定／RPG | |
| 332 | 未定 | LIPROS(仮) | ビジュアルアーツ | 未定／ACT | |
| 333 | 未定 | 猿田彦の暗号 | フォーツーツー | 未定／??? | |
| 334 | 未定 | ぱいるあっぷ・まーち | プロシードユニ | ¥ 5800 ／SLG | |
| 335 | 未定 | Shadow Tower | フロム・ソフトウェア | ¥ 5800予定 ／RPG | |
| 336 | 未定 | スタンドアップコメディ | 吉永事務所 | 未定／ETC | |
| 337 | 未定 | 秘密結社Q | ライトスタッフ | 未定／SLG | |
| 338 | 未定 | ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」 | リバーヒルソフト | 未定／AVG | |
| 339 | 未定 | ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～ | リバーヒルソフト | 未定／SLG | |
| 340 | 未定 | TOKYO／２０２０ | レインボー・ジャパン | 未定／AVG | |



南方珀堂登場
みなかたはくどうとうじょう
こころの闇を覗いた先は、希望か、絶望か。
COOL PAD プレゼント!
'97年8月7日
同時発売!
SEGASATURN PlayStation
推理アドベンチャーゲーム 価格5,800円(税別)
© 1996 THINKING RABBIT Inc © ATLUS 1997
業界初!
動く人形が繰り広げる本格推理アドベンチャーゲーム登場!!
新システム「アームチェアディティクティブ」で事件を解決せよ!
【アームチェアディティクティブとは】
事件現場に赴かず、手にした資料の中から事件を解決するスタイルのこと。限られた情報から、犯人の心理や行動を推理して解決して行く心理推理アドベンチャー。
画面上に潜む「謎」に挑戦せよ!
検事総長・桐山三郎から送られてくるビデオテープを再生し、疑問を感じた所でストップをかけます。すると画面上に様々なアイコンが現れますので、疑問を感じた所に合わせて選択します。その選択した場所について珀堂・順一・陽子が推理を始めますので、彼らのやり取りから次に「何を調べるべきか?」を考えてください。一つ一つ謎をクリヤすることでゲームが進行していきます。
完全犯罪は可能か?
※画面写真はすべて開発中のものです。




電撃PlayStation Vol.52
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年8月29日発行(隔週金曜日発行)第3巻第16号通巻48号
発行人/染谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
特別定価540円 本体514円
T1124575080546

 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24575-8/29